スクープ！アーケード版『K.O.F.'99』がこの夏登場!!

VIDEO GAME MAGAZINE
ゲーメスト
July 15.1999 No.268

GAMEST

ゲームセンターを10倍面白くする本

平成11年7月15日発行（毎月2回、15日、30日発行）
第14巻第25号通巻268号
昭和62年5月6日第3種郵便物認可

1999 july 7/15
特別定価 560円



スクープ
THE KING OF FIGHTERS'99
ぐわんげ

設定資料集
バトルバクレイド

一押し
鉄拳TAG TOURNAMENT
F355 challenge
パカパカパッション2
ストリートファイターEX2 PLUS
バトルバクレイド
武力～BURIKI·ONE～

特集
ゲームスクールガイド2000
3DCG特集第一弾
ナムコ・鉄拳TAG TOURNAMENT
オープニングムービーができるまで

3rd STRIKE
STREET FIGHTER III





ラジオコントロールカー

RCレースに波長を合わせろ!!

プロポ型のグリップを握るとき、
そこはモーター音が炸裂するサーキットとなる!

RCの基本「プロポ」を採用!

RCカーの操縦のカギ、プロポとは
マシンに搭載された受信機に電波を送信して、さまざまな指令を出すRC装置（プロポセット）のこと。

運転性能を追求するRCシミュレーターゲーム

RCでGO!™

RADIO CONTROL CAR SIMULATOR

- トリガー（アクセル&ブレーキ）とステアリングホイールの2系統で行うシンプル操作。
- RCカーはオンロード（舗装路）、オフロード（未舗装路）のいずれかを選択。難易度に合わせて6タイプ各4種類、24車種から選択が可能です。
- コースはシークレットステージを含む個性あふれる全16コースが登場!
- プレイヤーはレベルに合わせて3段階の難易度（ビギナー、ノーマル、エキスパート）を選択。

〒102-8648 東京都千代田区平河町2-5-3
※画面写真・ゲーム内容は改良のため予告なく変更する場合がございます。
TAITO HOMEPAGE http://www.taito.co.jp/
株式会社タイトー®

TAITO®



最速は誰だ!

シリーズ最多最強Jカー全21台が集結! No.1の座を賭けた戦いが始まる!!

BATTLE GEAR™

TOYOTA NISSAN HONDA mazda MITSUBISHI SUBARU

ゴーストーカーに戦いを挑むタイムアタックモード新搭載!! "本物"を体感できるリアルサウンド。車の細部まで再現する映像クオリティ。

●国産6メーカー、全21車種の一般市販車使用。●インパネのライトアップが迫力のナイトステージを演出。●通信機能で最大4人まで同時プレイ可能。●初級、中級、上級、超上級の4つのコースを用意。また、AT、MT、車種の選択も可能。●ステアリング、アクセル・ブレーキペダル、シフトノブは本格的メカを採用。

TAITO+GAMEST ユニゾンプロジェクト第2弾!

BATTLE GEAR™ タイムアタックランキング

お問い合わせ先 ゲーメスト〈バトルギアキャンペーン事務局〉 03-3293-9324 担当山下　受付時間 13:00～17:00(月～金 祝祭日除く)
※キャンペーンに関する質問に限らせて頂きます。

タイトーホームページでもタイムアタックランキング開催中! ▶▶▶ http://www.taito.co.jp/bg/
上記のユニゾンプロジェクトのランキングとタイトーホームページのランキングは別のものです。それぞれご応募いただく必要がございます。

ZUNTATA NEW RELEASE



ZUNTATA入魂の効果音が響き渡る!!

電車でGO!2 6/19 on Sale!

ゲームの全BGM、イメージソング「LOVE特急こまち(PS.Ver.)」、「潮騒の駅」に加え、アルバム用にOGR作曲、TAMAYO編曲による新曲(唄もの)や、効果音を駆使した、中山上等兵、KAMATYによる「SE THEATER」を収録した超パワーアップ作品!!

ZTTL-0042 価格2,550円(税込)

どうにも止まらない"電車でGO!"シリーズ好評発売中!!
ZTTL-0018 電車でGO!／サイド バイ サイド 2　価格2,550円(税込)
ZTTD-0001 電車で電車でGO!GO!GO!2000／LOVE特急こまち 価格1,050円(税込)

TAITO SOUND TEAM "ZUNTATA"

企画・制作・発売元 (株)タイトー
販売元 (株)SME・インターメディア
商品に関するお問い合わせは
(株)タイトー AV営業部 レーベル課
TEL 0120-73-2000 FAX 03-3980-7100
(株)SME・インターメディア TEL 03-3266-5772、5773

ZUNTATA HOMEPAGE "ZUNTATA Online"
http://www.taito.co.jp/ztt/zuntata.html

巻頭スクープ!!

SNK河野本部長インタビュー

KOF'99は、どう変わる!? KOF最新情報!!

新キャラクターは、5人登場!!

なんと！新主人公登場!! キャラ数は合計30キャラに！

THE KING OF FIGHTERS ™

**長い間熟成を続けてきた
キング・オブ・ファイターズシリーズ。
しかし、節目のKOF'99にあたって
大きな変革を迎えるときが来た。
新主人公、それにまつわる新たなストーリー、
そして4人一組のストライカーシステム。
発売を夏に控えて、SNKから
新たなメッセージが君達に向けて放たれた！**

※イラスト・ゲーム画面は「THE KING OF FIGHTERS'98」のものです。

構成：石井ぜんじ
聞き手：はまー・珈琲ふりーく・CHU・まんまん

ゲーメスト　今年度のKOF'99はかなりの新機軸であるということですが、実際のところどのくらい変化するのでしょうか？

河野　今回のKOF'99については、新しいシリーズとして、再スタートさせようというコンセプトを掲げて開発を進めていきました。

これまではシリーズの流れとして、KOF'97で一段落させて、KOF'98ではスペシャルということでまとめています。そこでKOF'98を開発していたときから、次はキャラクターも、ストーリーも、できればシステム的なところまで含めてもう一度新しく考え直してみようと思っていました。

その中でまず一番ポイントになるのは、キャラクターイメージなので、新たに主人公を設定しようということになりました。

ゲーメスト　プレイヤー的にはかなり衝撃的なコメントですね。

河野　新しいKOF'99は、まずそこからということですね。当然ストーリーも新しい主人公を軸にした形で構成されています。主人公は一名ですが、それに絡んだ形で主人公以外に4人、計5人の新キャラクターを設定しています。

ゲーメスト　完全な新キャラなんですか？

河野　完全新キャラです。またシステム的には3対3なんですけれど、いわゆるチームとしては4人で組むことになるんです。

ゲーメスト　いったい4人目はどういう役割になるんですか？

河野　4人目はですね、ストライカーという呼称を設定しているのですが、簡単にいえば援護攻撃の強化版です。あくまでもメインは3人なんですけど。4人1チームで、キャラクターを選択するときにストライカーを誰にするか決めるわけです。

大きいところではその2つですね。キャラクター的には新主人公を軸にして新しいストーリーを展開させる。システム的には1チーム4人でストライカーというシステムが加わるということです。

ゲーメスト　驚きです。今まで安定したシステムをとってきたKOFシリーズだけに大きな変更かなと思いますが…

河野　そうですね。今までそれほど変わっていなかっただけに、今回のKOF'99はタイミング的にも思い切ったことをやってみたいなというのが開発者側にも強くありました。

ついに発表！

SNK PRESENTS THE KING O

驚愕の新展開！KOFが大変革を迎えるときが来た！

4人目がチームに参加!?、謎のストライカーシステムに迫る！

ゲーメスト　ストライカーシステムの基本的なところを教えて下さい。

河野　まず順番としては4人選んで、ストライカーを決めるということになります。順番を決めるようにストライカーもその対戦ごとに決められるということです。相手に合わせて変えるということもできます。

ゲーメスト　一つのチームで今まではチームの順番を考えるだけだったのが、今度はストライカーを誰にするかだけでも4通り考えられるということですか？

河野　そうですね。それだけプレイヤーに対しての選択肢が増えると言うことです。

ゲーメスト　ストライカーはいつどのように使うのでしょうか。

河野　ストライカーは基本的には局面に左右されず、使いたいときに使えるような方向で考えています。ただし、ストック制で最初に3つ、ラウンド持ち越しによって最大5つまでストックすることが可能です。

また、各キャラクターの特徴や個性を、ストライカーとして出現した際の行動の違いとして出していきたいと思っています。もしくはストライカーが入ってきたときに、使っているプレイヤーによっても効果が違うなど使う局面による違いですね。企画段階ではかなりバリエーションを持っていたんですけど、ゲームにする段階ではそれを絞り込んでいっています。

ゲーメスト　いくつかのバリエーションを使い分けていくということですね。

河野　ストライカーは、とにかく出せばいいというわけではなく、キャラクターの特性に合わせた形で局面に応じて使い分けるようにしたいです。出現の仕方も色々と工夫を凝らしていますので、そういった幅を作ることで、戦略性が広がれば良いかなと。

←次ページへつづく



株式会社SNK 第二商品開発本部
本部長

河野(かわの) 浩行(ひろゆき)

代表作「サムライスピリッツ」シリーズ
「ザ・キング・オブ・ファイターズ」シリーズ

What's STRIKER system

- ●チームの4人目で、援護攻撃の強化版
- ●基本的に使いたいときに使える
- ●チーム中から対戦ごとにストライカーを選べる
- ●回数はストック制で、最初に3つ、ラウンド持ち越しによって最大5つまでストック可能。
- ●当たり判定があり、攻撃すれば撃退することができる。
- ●ストライカーの性能はキャラの個性が反映される。
- ●必殺技などと組み合わせることにより様々な戦略が可能
- ●画面上で使用しているキャラクターによっても乱入するストライカーの効果が違う
- ●キャラの相性もストライカーシステムに生かされていく。

ゲーメスト　ストライカーの組み合わせもキャラクターが多いので大変なのではないかと思うんですが。

河野　かなり大変ですね。今回はディレクション担当者が変わって、新しいアイデアを取り込んでいるのですが、言い出した本人が一番大変な状況に陥っているというところです。

ゲーメスト　ストライカーというシステムが入ってくると、今までのアドヴァンストとエキストラがあったり、中ジャンプやダッシュがあったりというところが変わっていくのですか?

河野　基本システムも多少は変更せざるを得ないかなと思っています。今回は基本的にはアドバンストに近い形で一本化します。

ゲーメスト　ジャンプして跳んで跳ばれて落とすという基本的な展開が、今回はストライカーという手段で跳んできた敵を落としたりとか…。



個性あるキャラクターの能力は、ストライカーとしてどのように再現されるのだろうか?

河野　それはストライカーの性能で違いますよね。ストライカーに対しても当たりを持たせて、単なるエフェクト的なものとは違うものに変えていこうと考えているので…。

ゲーメスト　ストライカーもキャラクター的なものとして考えたいということですね。

河野　そうですね。ただ、操作できるわけではないので、そこに苦労しています。煩雑になる部分をシェイプアップしつつ、そこが攻略的なポイントになるようにしたいです。

ゲーメスト　ストライカーが入ることによって相性がより強化されていくということはありますか。

河野　それはそうしていきたいですね。ただ、システムとして組み込まれているので、どこまでやるかという問題はあります。全キャラクターについては調整が難しいでしょうが、やはり相性は可能な限り生かしていきたいと思っています。

基本のキャラの使い方はあまり変わらないで入りやすく、そこにストライカーを入れて深みを出せるように作り込んでいるところです。ようやく画面で見えてくる状況になってきましたが、今までと違い非常に新鮮に感じられるのは確かですよ。

出場キャラ大予想

何と今回は7チーム+はぐれ2人ということで、いなくなってしまうキャラが生まれるのは必然！つまり厳しいサバイバルが行われちゃうわけなのだ。さて、誰が生き残るのか?ファンなら誰もが気になるこのネタについて編集部独自で勝手に予想してみた。



ある者は去り、ある者は加わる…。新たなチーム結成の裏には、泣く者も!?

まず、真っ先にピンチなのがアメリカンスポーツチーム。せっかくKOF'98で復活したのにまた抹殺されそうな大ピンチだ。個性では誰にも負けないのだが…。



早くも大ピンチ！彼等に明日は…なさそう??

ストーリー的に見ると、危ないのがオロチチーム。新主人公のもとに新しいストーリーが作られるだけに、チーム自体の存在意義が問われることに。

気になる庵の動向だが、有力なのは、はぐれて再び我が道を行くというところ。こうなればみんな納得なのだが、実はなにを思ったか主人公チームに乱入するなど新展開があると面白いかも。



人気キャラなだけに、動向が気になる庵。

残りのチームで大きなポイントになるのは、新しく4人で1チームになることだ。今までにいたチームに誰が加わるのかが注目の集まるところ。

サイコソルジャーチームは鎮元斎がもうだいぶご老体ということでやばそうだが、アテナとケンスウの関係の進展具合が気になる人も多いはず。ということでなんとか生き残っていくと見た！そうなると4人目として加わるのは李香緋かそれとも謎の中国系超能力者の新キャラなのでは?

しぶとく生き残りそうなのが、キムチーム。個性の強いチャンとチョイはなんだかんだ言われつつ永久に残りそう。すると加わるのは新キャラの可能性が高い。男の匂いぷんぷんのこのチームにまさか女性の新キャラが加わるのか?



女性キャラが加わるか?それともチャン&チョイ以上に濃ゆい新キャラが加わるか!?

あっさり4人になりそうなのが餓狼伝説チーム、怒チーム、龍虎の拳チーム。怒チームはハイデルンがそのカリスマでまとめ、餓狼伝説チームは舞が入ってアンディも一安心。一方龍虎の拳チームは残る1人の座をめぐってオヤジタクマとキングが争うことに。

さて、ここまで来て気になるのが旧主人公と新キャラとの関係だ。4人で1チームなので、新キャラ5人が1チーム+はぐれ1人になるのか、はぐれ1人&2人+各チームに加わるのかで大きく違いそう。このKOF民族大移動の激変期には、旧主人公とうかうかしていられないのだ。君にとっても人ごとではないぞ！（ゲームのことだけど）

新主人公、女性キャラ！ 新ストーリー制作事情に迫る

ゲーメスト これだけキャラクターが増えてくると、キャラがかぶらないようにするのは難しいと思うんです。そこで新しいキャラクターを作るにあたっての苦労はありますか？

河野 やはり、新たに設定するのは大変ですね。なかなか決まらず、引っ張っていったものもありますよ。新キャラでも最初の2体はすんなり決まったんですけど、残りの3体とボスキャラはずいぶん最後の方まで試行錯誤してましたね。

KOFのキャラクター作りは、開発の中では比較的オープンな形でやっているんですよ。スタッフ全員がキャラクターコンペ的な形でアイデアを持ち寄って1人何十枚と書き出していくんです。そんな中で、僕のほうもなるほどこういうのもありかなと感じたり…。

自由度があるやりかたなので、新キャラで今までの路線から外れているようなキャラクターも出てきていますね。アイデアを出し合う中にはシリーズをずっとやってきた人間もいれば、今年入ったような若いメンバーもいるわけです。そういった中から、今回もまずまず面白いキャラクターが作れたかなと思います。

ゲーメスト 気になる主人公はどんなタイプなのでしょうか。

河野 主人公に関してはどうしても主人公らしくないといけないということで、なるほどなというデザインにはなっています。あまり奇抜ではないのですが、いわゆる二の線という感じになっています。他のキャラではかなりハメを外しているのもいますよ。僕はどうかなと思うものもいますが（笑）。

主人公は期待通りの美形ですが、主人公にまつわるストーリーで個性の違いが出せたらと思います。ストーリー的にはわかりやすく、かつ意外な展開を考えています。

これまでの旧キャラクターも主人公のメインのストーリーにどうからんでいくかという立ち回りで演じていってもらっています。前回ストーリーが無くて物足りないという意見も頂いたので、チームごとのストーリーもしっかり出していきたいと思っています。

ゲーメスト ストーリーはCPU戦で進むにつれてデモ画面でわかるという形ですか？

河野 そうです。CPU戦ではボスキャラとのからみというものもありますので、CPU専用の背景や演出というものも考えています。そのボスの設定は当然主人公の設定と絡んでいくわけです。

ゲーメスト 新キャラクターは5人新しく作ろうと決めていたのですか。それとも出してみたら5人だったのですか？

河野 両方ですね。ある程度このくらいの人数だろうというのはありました。4人にするときにこのチームは誰を持ってきても合わないというのがありますよね。はずれるメンバーやら新キャラはチーム編成に合わせてというところも考慮されています。

ゲーメスト 新キャラには女性キャラクターはいるんですか。

河野 もちろんいます。特徴のあるキャラクターなので、期待して下さい。

ゲーメスト 前作ではキャラが減らない形でしたが、今回は少なくなりますね。

河野 今回は30人で5人新キャラなので若干入れ替えになります。誰が残るのかは毎回意見が分かれるんで難しいですね。開発スタッフの中でも違いますから。

ゲーメスト キャラクターを削らなければいけなかった理由はなんですか。

河野 新しい展開に際し必然的にいなくなるキャラクターもありますし。また、新キャラクターの比重をある程度大きくするというのもありますね。

ゲーメスト 今までのキャラクターで変わっているキャラはいますか？

河野 前のキャラクターでコスチュームが変わっているのも何キャラかいますよ。いくつかのキャラに集中して変えています。全キャラクターに対してストライカーとしての新動作もありますので、そのあたりも楽しみにして頂ければと思います。



毎回コスチュームに変更のあるアテナ。最新作の'99でも、新たな衣装を見せてくれる…のか？

新たなKOF伝説がこの作品からスタートする！

ゲーメスト 新しいキャラクター、システムとなることでシリーズとして新しい打ち出しは何かありますか？

河野 家庭用は今までは移植オンリーで、そこでオリジナルのストーリーができてそれがアーケードとリンクしているというのができなかったんですけど、これからはそういうこともしていきたいなと思います。KOFという流れの中で、すべてひっくるめて最初の布石にしていこうと。ストーリー・キャラ設定などもここから派生していきたいですね。

ゲーメスト ハイパーネオジオもある中で、今回ネオジオであえて出す意味というのはどういうところにあるのでしょうか？

河野 やはり16ビットはワールドワイドで需要が多いということです。開発者にとっては厳しいハードになりつつあるのですが、普及という意味ではアーケードNo.1の基盤ですので。

また、KOFという特性上、3Dにもっていったときの問題というのはありますね。僕としては2Dにはこだわりたいなと。今一度MVSでKOFシリーズを再スタートさせるということです。

ゲーメスト プレイヤーとしても挑戦している姿勢が見えると嬉しいものです。

河野 KOF'99のプレイヤーがもう一度そのシステムにチャレンジしてみようという魅力がゲーム自体にあるかどうか。そのためにはキャラクターやシステムに裏付けがないとやってくれないと思うんですよ。

ゲーメスト なるほど・それでは最後に、ファンの皆さんへのメッセージをお願いします。

河野 今年のKOF'99は、「新しい出会い」をテーマにしていきたいと考えています。いわば再スタートといったところでしょうか。スタッフの間では、「リセット」や「ブレイクスルー」なんて言ってますが。もちろん支えてくれたファンの皆さんが楽しく遊べることを前提としてですが、生まれ変わったKOFの魅力を感じとって頂ければと思います。

ゲーメスト 今日は本当にありがとうございました。

次回予告

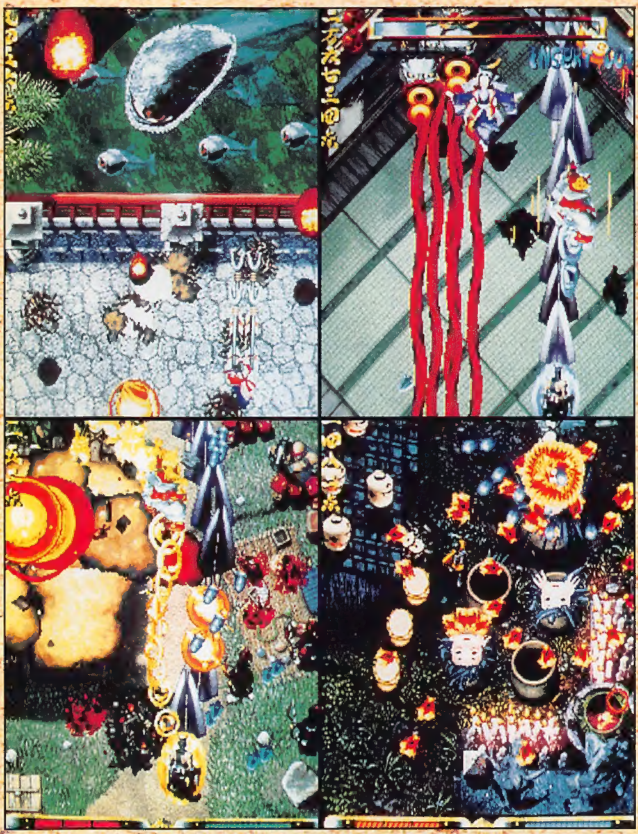
ついに動き出したKOF'99!!しかも、シリーズとして、我々の予想以上の進化が期待できそうだ。今回のインタビューでは、その片鱗を垣間みることができたのではないか。

そこで！次号では、ストライカーって具体的には？新キャラのことを、もっと知りたい！など、沸き上がる疑問を河野本部長にぶつけてみるぞ!!最新情報を盛り込んでお送りする第2回に、乞うご期待！



5月20日、SNK東京支社にて収録。

巻頭スクープ!!





アトラス／ケイブの新作が、この夏登場する。
その名も「ぐわんげ」。耳慣れないタイトルだが、
ジャンルはもちろん硬派シューティング。
今回は第一報ということで、
ゲームの世界観を中心に紹介していこう。

物語

時は室町末期、場所は東の国、
式神という能力を身につけた者の物語り・・・
まだ自然を敬い、妖怪を信じ、夜の闇を恐れていた頃
人は怪しげな能力を身につけていた。
その能力とは式神という神を己の中に棲まわし、
それを意のままにあやつるというもので、
式神使いは多くの者に恐れられた。
しかしその式神使いには恐るしき伝えがあった。
その伝えとは、己の体に式を宿した日から数え一年で
その者は神に命を吸われるであろう。
しかしその一年の内に木火土金水それぞれの方角、
それぞれの季節に習った地所を訪れ、
神々を倒し呪符を集め、そして黄泉への扉を開いて
そこにそびえる獄門山の神を討てば
呪いから解き放たれるであろうというものだった。
己の体を朽ち果てさせるかわりに力を授ける諸刃の剣、式神。
飲み込まれるも、利用するも
それを使うものの能力次第。
今、三人の式神使いが試練に挑もうとしていた。
それぞれの想いを胸に秘め・・・。

「ぐわんげ」というタイトルの由来

室町時代、東方の呪術師は山から聞こえてくる狐とおぼしき声で日々の漁を占っていたという。「コーンコーン」と鳴けば大漁であると、「ぐわんげぐわんげ」であれば不吉であると…。

奇妙な声が響くその山を人はいつしか獄門山と呼び、その声の主を見たものは主に喰われてしまうとされていたため、声の主は獄門山の神とされ崇められていた。人々はその神をぐわんげさまと呼ぶようになったという…。

鬼討ちの家に生まれた小雨はある日、呪術の最中邪気にとらわれそのまま式神を宿してしまう。
心優しき小雨は式神とうまく打ち解けたが父の言いつけで家を出ることになった。獄門山の神を倒し、無事式神を打ち消せば家に入ることを許すという父の言葉を胸に小雨の旅が始まったのだった。
小雨の式神、八飛車は小雨の大の仲良しとなっていたが、この旅の終わりには永遠の別れが待っていた。お互いそのことを理解しながらも奇妙な友情が旅を支えていた。もう戻せぬ、ただ運命に従うだけの悲しき旅路に身を任せて…。



薬剤師として修行の旅にでた源助は、ある夜山寺に宿をし、そこで祟りを受け、式を宿してしまう。
その式神は麒麟丸といい強暴極まりなく、源助は麒麟丸に振り回されることになる。
だが源助は知っていた。このまま麒麟丸を宿していると自らの命が吸われてしまうことを…。そして獄門山の神を倒せばこの式神を消せ自由が手に入ると…。
そんなとき、獄門山の神がしたがえる蒼き瞳の娘の妖力がほしい、という依頼があり、源助は獄門山への旅を始めるのだった。

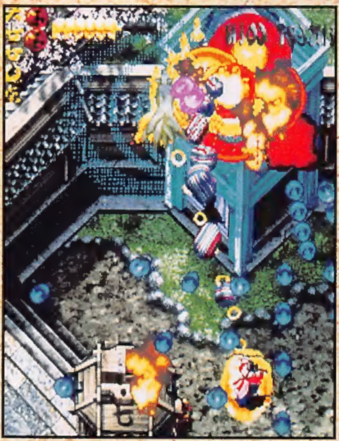


東の国。鬼の面をつけ荒れ狂い、人の肉を喰らう男、シシンがいた。
シシンに宿る式神、力王は語る。「シシンよ…人だ、人の肉を喰え！さすれば貴様に永遠の命をやろう」
苦しみによって半狂乱のシシンには力王に従うしかなかった。しかしある朝、シシンは夢を見た。それは大層美しい女神が語りかけるものだった。
「獄門山へ行きなさい。そこには自由がある、苦痛からの開放がある」
目を覚ましたシシンはその夢をお告げと信じ旅に出た。何一つ確信も持てない夢の女神を信じて…。



「ぐわんげ」はこんなゲームだ！

それでは、「ぐわんげ」のゲーム性について簡単に説明しよう。
ゲームタイプはレバーとショット・ボム（正式名称は八相弾）の2ボタンで操作する縦画面のシューティングで、近年めっきり少なくなった「地形」（プレイヤーが通過できない障害物）があるのが特徴的。地形はショットによる攻撃も通さないため、プレイヤーは地形の奥や地形そのものの上にいる敵を倒すことができない。
そこで活躍するのが、ここまで何度も名前の出てきた**「式神（しきがみ）」**である。この式神とは、プレイヤー本体から切り離して動かすことができる使い魔のことで、空を飛んでいるため地形の奥にいる敵にも攻撃できる。つまり、本体の弱い部分を補う役割をはたしてくれるというわけだ。
とはいうものの、式神を自在に操るのはなかなか難しい。式神はショットボタンを押し続けることで操作可能になるが、式神を動かしている最中は本体の動きが制限される（現行バージョンでは移動速度が非常に遅くなる）ので、離れた位置の式神ばかりに気を取られていると、本体が危険などということになりかねないのだ。
このように、一風変わった操作形態を持つ、アトラス／ケイブ最新作「ぐわんげ」。次号からは、システムなどをより詳細に紹介していく予定だ。
（善之字元帥）



地形の奥は式神で撃つ！

各所に配置された地形は本体の攻撃を通さない。地形の向こうにいる敵は式神を送り込んで倒すのだ。

式神を自在に操れ！

式神とは、ショットボタンを押し続けることによって本体とは切り離して動かせるキミの味方だ。



今号の…イチおし！

GAMEST PUSH UP TITLE 7/15.1999.

F355 challenge



本格派フェラーリシミュレーター登場!!実在のプロドライバーたちも調整に加わった最強のゲームだ！

P.10へGO！

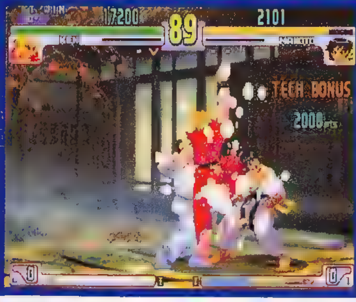
鉄拳 TAG TOURNAMENT



ついにゲーム画面＆全キャラＣＧ公開！178Ｐからのムービー特集は製作者インタビューも掲載!!

P.12へGO！

STREET FIGHTERⅢ 3rd STRIKE



ゲームもいよいよ稼働開始！隠しネタ第１弾公開から、キャラ別攻略まで、役立つ情報が満載だ！

P.18へGO！

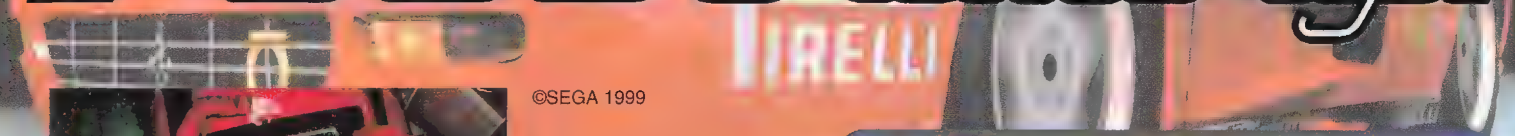
～一押しタイトル先の先～

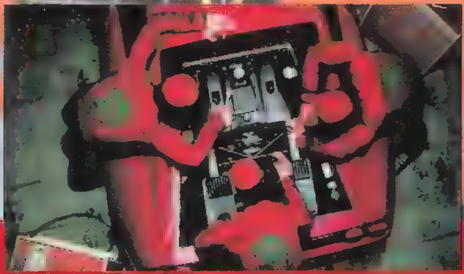
- ■ザ・キング・オブ・ファイターズ'99
- ■デッドオアアライブ2
- ■ストライダー飛竜（仮）

本物のレーサーを目指して…



F355 challenge





本物指向の強いこのゲームだが、選ぶモード次第ではかなり楽しめる！
初心者だってそれを選べば、あっという間にレーサーの卵になれるぞ！

担当：亜音速の気孔師（ドリフターズ） ずるずる(爆)

レベル&アシスト	シフト操作
NOVICE/初級 SC TC ABS IBS	AT オートマティック
INTERMEDIATE/中級 SC TC ABS	DOWN UP パドルシフト
SIMULATOR シミュレーター アシスト無し	スティックシフト 6速ギアを使用します 1 3 5 / 2 4 6

初心者もレベルを選べば楽しめるぞ！

先号のインタビューで鈴木裕氏が語っていたが、このゲームは、本物のマシンからいろいろなデータを取り、走行シミュレーターを目指して作られている。

そのため本物のマシンを操るがごとく、とにかく操作するのが難しくなっている。

でもたくさんの人にも遊んでもらえるように難しい「シミュレーター」レベルに加えて、ゲームのほうでいろいろな補正を付けることにより、楽に走らせることができるモードが2つ用意されている。

「初級」と「中級」がそれ！

その2つのレベルがなぜ楽に走ることができるのかということを説明してみよう。

初級から見ていくと、左の表にあるように、SC、TC、ABS、IBSの4つのアシストがフル付きでATになる。

アシスト機能の説明は、右下の表を見てもらうとわかるが、マシンが不安定な状態にならないようにし、曲がって、止まれるようにしてくれる！

中でもIBSに注目！

どんなに速度をオーバーしていても通過できる進入速度に落としてくれる優れもの！

ハンドル操作に集中しすぎてアクセル、ブレーキまで気が回らないような人用の最高のアシスト機能だろう！

初級のアシスト機能から、IBSがなくなり、ATがセミATに変わる中級は、しっかり減速をすること、速度の操作にシフトチェンジが加わることで難度が上がっていくので、それなりに走れるようになったら選びたいレベルだ。

最近のドライブゲームで難しい思いをされている人が多いと思うが、このアシスト機能のおかげでかなりそれが解消されるに違いない！

アシスト機能の説明

- **SC スタビリティー・コントロール**
  コーナーリング時に姿勢制御を行い、操作安定性を向上させる機能
- **TC トラクション・コントロール**
  ホイルスピン時に駆動系の制御を行い、操作安定性を向上させる機能
- **ABS アンチロック・ブレーキ・システム**
  急ブレーキ時にタイヤがロックするのを防ぐ機能
- **IBS インテリジェント・ブレーキ・システム**
  カーブの手前で自動的にブレーキングを行う機能

※各アシスト機能は走行時にON/OFFできます







アドバイスをもらって上手になろう！

各レベルには、レース、フリー走行、トレーニングの3つモードが用意されている。

各々のモードは、レースを楽しみたいのか、走り込みをしたいのかで選べば良い。

気になるのは、もう一つあるモード、トレーニングだ！

このモードは、これからコースに慣れようというときに選ぶモードで、親切にコース上にラインが出たり、アドバイスをくれたりするのだ。



それがこの写真だ！

走行しながら必要な作業をリアルタイムに文字と音声でアドバイスしてくれるのだ！

正確にそれができると褒めてくれるぞ！



使い方次第なのだが、このモードで練習をすると、今までのように何回もプレイを重ねるようなことをしなくても短い時間でコースの走り方を習得することができる！というのがすごくうれしい！

初級、中級、シミュレーターそれぞれでそれをきっと実感することができるだろう。

F355 challenge

選べるコースは全部で6つだ！

このゲームに登場するコースは全部で5つ！日本のコースが3つに海外のコースが2つある。

でも紹介されているコースは全部で6つ！そう、うち1つのコースが2回使われているのだ！

そのコースは「鈴鹿」！その鈴鹿のコースをショートコースと通常の長さのコースの2つに分けて使う。

これにより、選んで走れるコースが6つになる！

その中でやさしいのはオーバルの「もてぎ」のコース！ここで「F355」に慣れていくのが良いとだろう。

でもフェラーリフリークならやはり選ぶのはイタリアの「モンツァ」でしょう！

MOTEGI



SUZUKA SHORT



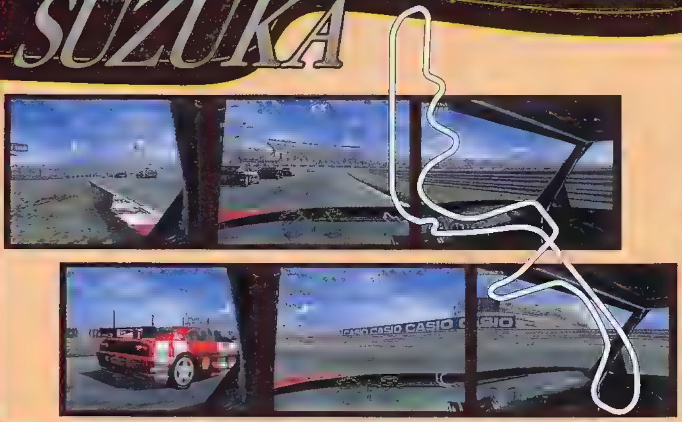
MONZA



SUGO



SUZUKA



LONG-BEACH



上手になって教習所デビューだ！

というのはちょっと冗談だけど、シミュレーション性が高いこのゲーム、プレイを重ねていくことで、レーシングカーではあるが「車」の運転が上手になること確実！

どうやって走らせて止まるのか、曲がるのかがしっかり学習できるからである。

免許を持っていない人、これから取ろうという人には良い練習台になりそう！

すでに免許を持っている人は、より安全に車を走らせることができるようになるし、さらには、サーキットでの走行に役立つだろう。

私自身もこのゲームをプレイすることで運転が上手になればーと思っています！

（左ハンドルで！ってか！）

タッグコンボでのし上がれ！

鉄拳 TEKKEN TAG TOURNAMENT™

© (株)ナムコ

現役プレイヤーにとっては慣れ親しんだ鉄拳3。しかしタッグによって見えてくる新たな局面は、けして既存のそれではない！

鉄拳TT システム概要

鉄拳タッグトーナメント（以下TT）は、タッグという要素が加わったとは言え1キャラの操作感は鉄拳3に近い。これまでの鉄拳はプレイしたことはないが今作からやってみようという人は多少遅れをとってしまうかもしれないが、今までやっていた人はなんの違和感もなく入っていけるはずだ。しかしタッグならではのテクニックを駆使して楽しく闘おうと思えば、やはりTTならではのシステムをより深く理解してなくてはならない。よって、まずは体力や本数といった超基本的なところから説明していこう。

体力値&本数設定

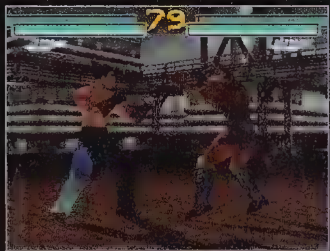
TTのタッグシステムはこれまでの主流となっていた強制的なものではないので、交代のタイミングは―キャラが死なない限り―プレイヤーに委ねられている。そのため体力による状況分析はよりシビアになり…。ま、面白い。

体力ゲージに関して最も重要なのは、**実ダメージと回復ダメージがある**ということ。要は技をくらってダメージを受けるとバーが縮み、その内の何パーセントかが赤いカラーで表示される。それが回復ダメージであり、その名のとおり回復させることが可能。しかし水色のゲージがゼロになると当然死ぬ。

回復の仕方はフィールドに出ないこと。控えていれば徐々に戻りダメージは本ダメージ分のみとなる。もちろんある程度時間は掛かるので、その間は別のキャラで頑張らなければならないが、逆に攻め手に回ったときはその時間を与えずに一気に押し切ってしまうのが最良の戦法と言えるだろう。



当たり前だが手前に出ているゲージが闘っているキャラの体力。この技の場合、実ダメージが4分の1程度で黄色部分は回復できる。この割合は技ごとに変わったり、難易度や状況によっても決定されるようだ。ツインコンボなどはできるだけ実ダメージを多くしてほしいものだが…。



開幕の状態。全体的に技の威力はタッグ故に押さえられている。

そしてラウンドの勝ち負けは2キャラの内どちらかの体力がなくなった時点で決まり、2本先取で1勝というわけだ。

単純に交代がうまくいけば2キャラで闘うことになるのだから、プレイ時間は長い。



基本的にいいことだとは思うが、我々がプレイしたときはそれが災いしてタイムアップすることが多かった。これは開発側もあまり嬉しくないことだと前回のインタビューでもおっしゃっていたので、発売バージョンでは少なくなるはずだ。

「鉄拳3」からの大きな変更点

今のところはまだまだ調整中なのではっきりとは言えないが、鉄拳3から大きく変わった部分を報告しておこう。

まず、受け身。キャラが倒れ接地する直前にボタン（何でもいい）を押すことで完全にダウンすることを防ぐこのシステムは、基本的にうつ伏せ、吹っ飛びに対しては機能しなかった。が、TTではすべて受け身が可能に。これで受け身がとれない状況はほぼないと言っていい。

さらに下段さばき。前回のインタビューでもあったように、前斜め下に入力するだけでできるようになっている。よって今のところ、その入力法からも分かるように、スカリポーズは出ず大変使い勝手が良い。また成功後のアドバンテージは基本的に前作のまま、それなりに高いがこの辺は何らかの調整が加わるかもしれない。スカリポーズの有無は意見の分かれるところだと思うが、初心者にとってはかなり有り難い配慮であることは確かだ。

P.S.INFOMATION G 前号で謎となっていた「鉄拳ＴＴ」キャラ選択画面の金色の「？」マークは「ランダムキャラクター選択」であることが判明。これを選ぶと偶然でもタイムリリースキャラが選択できるのか？とか、木人はいなくなるのか？という疑問が起こるが、まだ詳細は不明。続報が待たれる。

タッグシステムの醍醐味とは!?

最低限のゲームの進め方を覚えてもらったら、今度は交代システムについてもう少し細かく知ってもらおう。

最初にキャラ選びについてだが、とりあえず今のところは同キャラでタッグを組むことはできない。完全オリジナル（コンパチがいない）のキャラしかやったことがないという人には少々辛いかもしれないが、最低でももう1キャラ覚える必要がある。

また最初に登場するキャラは選択画面で、最初に決定したキャラとなるので、あまり無造作にボタンを押さないようにしよう。

タッグシステムを駆使せよ！

交代の方法はコンパネ図を見ても分かるように、チェンジボタンを押すだけでいい。しかし、それを上手く戦略に活用しようと思えば、ただ漠然と押すのではなく、以下の3つのテクニック（今のところ）を駆使する必要がある。

指定技でチェンジ

各キャラに最低でも1つはある「チェンジ技」。この技の特典は出した瞬間にチェンジボタンを押すと、硬直時間が短くなりキャラが交代してくれること。ただ交代するだけなら無用のテクニックだが、左のようなタッグコンボを決めようと思えば必須だ。

タッグ技は―もちろんコンボを決めることを前提としているので―浮かし系のものが主流となっている。

受け身チェンジ

受け身と同等のタイミングでチェンジボタンを押すと、そのままキャラが後転し画面外に出て交代してくれるシステム。普通に交代するよりも格段にリスクが小さいので、かなり重宝するはず。というか退くときは、ほとんどこれになってしまうかも…。



普通に交代するといかにも「逃げてます」という感じに…。

チェンジ間の先行入力

交代時に走って入ってくる間はレバーの入力を受け付けている。つまり入ってきていきなり雷神拳をぶっ放そうと思えば、走っている間に➡ニュートラル⬇↘を入力しておくわけだ。これもタッグコンボを作る際には必要不可欠。

とまぁ、いろんなテクニックがあるにはあるが、交代時には当然無防備な時間（ガード不可）があるので、やはり「相手に悟られない」というのが最強最高のテクニック。強烈に交代したいと思う状況は自分も相手も、ほとんど同じだと考えたほうがいいぞ。

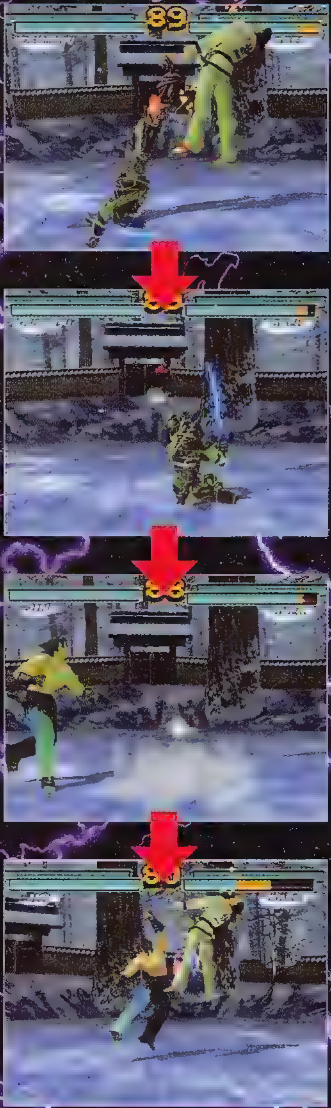


チェンジは思ったよりも素早いが、



この間も無防備。ただし先行入力は効いている。

初公開！これがタッグコンボだ!!（吉光＆仁）



開発・原田さんご推薦のタッグコンボ。日向命で打ち上げて、

キャンセルチェンジ。吉光の退きは千手モーション。

この間に仁はレバー入力だけしておく。

タイミング良くボタンを押す。実はそれなりにムズイ。

2on2を4人で楽しむ！

プレイヤー4人（2対2）の対戦システムを実験的に入れてみた、とナムコから連絡。早速行って体験プレイをしてみました。文字どおりの「TAG」プレイを楽しめる新フューチャーはどんな感じ？



伊勢猫（以下：ネコ） …というわけで、2on2を4人で実際にプレイしてみた感じなんだけど…どんなだった？

スー ん～、対戦って基本的に1人じゃないすか。そこに相方がいる…ってのがいい！

ちゃっきー っていうか、対戦＋協力というのが予想した以上におもしろかった。

ネコ C．LAN（以下：まさ）さんとかどうでした？

まさ ワレはこう、初めて対戦プレイをした時のような妙な新鮮さがあったさぁね。

スー そうそう！2人でチームを組んでる緊張感とでもいうんですか…

ちゃっきー 平八で頑張り過ぎて、1回も交代してないのに倒されたスーさんとかね…。

スー ……スンマセン。

まさ まあ、それも相方を思えばこそ。「できるだけいい状態で交代しよう！」っていう協力プレイならでわのシチュエーションさね。

ネコ 思い通りにいかないといえば「タッグコンボ」。これも難しくなかった？

ちゃっきー まだ、ゲームが完成していない…といった部分を差し引いても、協力プレイでは難しい。

スー でもさ、そこがまたいいんじゃないかなぁ～？

ちゃっきー そう…？

スー そう。友達同士でお互いに声を出して「よし、いくぞ！」みたいなノリが楽しいんじゃない。

まさ それってさ、割と距離が近いから相手にバレない？

ネコ それはそれ。駆け引きが生まれて、面白くなりそうな部分だとも思えません？

スー 1キャラさえ動かせれば、すぐに対戦できるってのも割とうれしい。

ちゃっきー たしかに、別々の人がキャラを使っていることで、普段の対戦とは違った駆け引きを楽しめた。

まさ まあ、我らゲーメスト編集部としては「協力プレイは楽しいぞ！」…といった感じでさぁね。

一同 うい～っす。



大人数で盛り上がれるのも楽しい要素。2対1もあるかも？

P.S.INFOMATION G

178ページからの今号の特集「3DCG特集」は、丸ごと「鉄拳TT」オープニングムービー特集。今回のムービーの開発話や、制作行程の手順を、なるべく初心者にわかりやすく構成した特集だ。あと、ムービー最新画面ではリー・チャオランが出演しているカットが初公開！

キャラクター紹介

全キャラクタープロフィールとCGイラストを一挙公開！
これからのタイムリリースキャラを推理するのも楽しい。



ミシェール・チャン(復活)

キャッチコピー：放浪の女拳士
国籍：アメリカ
格闘スタイル：各種拳法
年齢：20歳
身長：163cm
体重：53kg
血液型：A型

三島 平八



キャッチコピー：鉄拳王
国籍：おそらく日本（日本政府は否定）
格闘スタイル：三島流喧嘩空手
年齢：73歳
身長：179cm
体重：80kg
血液型：B型

ジュリア・チャン



キャッチコピー：放浪の女拳士
国籍：アメリカ
格闘スタイル：心意六合拳・八極拳がベースの各種中国拳法
年齢：18歳
身長：165 cm
体重：54kg
血液型：B型



風間 準(復活)

キャッチコピー：エコロジカル・ファイター
国籍：日本
格闘スタイル：風間流古武術
年齢：22歳
身長：170cm
体重：54kg
血液型：AB型



ニーナ・ウイリアムズ

キャッチコピー：サイレント・アサシン
国籍：アイルランド
格闘スタイル：骨法、合気道をベースとした暗殺格闘術
年齢：22歳
身長：161cm
体重：49kg
血液型：A型だったがコールドスリープ中に変貌

風間 仁



キャッチコピー：運命の稲妻
国籍：日本
格闘スタイル：三島流喧嘩空手改、風間流護身術（母に教わったものと我流）
年齢：19歳
身長：180cm
体重：75kg
血液型：AB型

白頭山(ペク・トーサン)(復活)



キャッチコピー：キリング・ホーク
国籍：韓国
格闘スタイル：テコンドー
年齢：27歳
身長：180cm
体重：70kg
血液型：B型



花郎(ファラン)

キャッチコピー：ブラッド・タロン
国籍：韓国
格闘スタイル：テコンドー
年齢：19歳
身長：181cm
体重：68kg
血液型：O型



フォレスト・ロウ

キャッチコピー：蘇る炎の龍（ドラゴン）
国籍：アメリカ
格闘スタイル：マーシャル・アーツ
年齢：25歳
身長：177cm
体重：66kg
血液型：B型

凌 暁雨(リン・シャオユウ)



キャッチコピー：遊遊元気娘
国籍：中国
格闘スタイル：八卦拳、ひ卦拳をベースとした各種中国拳法
年齢：16歳
身長：157cm
体重：42kg
血液型：A型



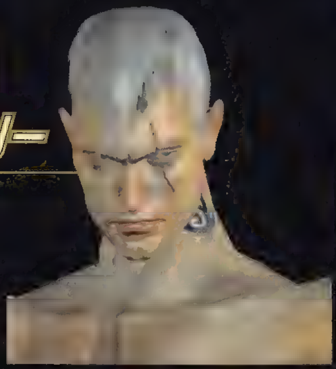
ガンジャック

キャッチコピー：暴走殺戮モンスター
国籍：不明
格闘スタイル：力任せ、両腕にGUN装備（故障中）
年齢：7歳
身長：220cm
体重：170kg
血液型：プルトニウム



巌竜（復活）

キャッチコピー：暴走大銀杏
国籍：日本
格闘スタイル：相撲
年齢：34歳
身長：188cm
体重：125kg
血液型：B型



ブライアン・フューリー

キャッチコピー：スネーク・アイ
国籍：アメリカ
格闘スタイル：キックボクシング
年齢：29歳
身長：186cm
体重：80kg
血液型：AB型



吉光

キャッチコピー：からくり宇宙忍者
国籍：なし（元日本）
格闘スタイル：卍忍術進化型
年齢：？歳
身長：178cm
体重：63kg
血液型：O型



レイ・ウーロン

キャッチコピー：スーパーポリス
国籍：中国
格闘スタイル：五形拳を主軸とした各種拳法
年齢：45歳
身長：175cm
体重：65kg
血液型：A型



アンナ・ウイリアムズ

キャッチコピー：ライトニング・スカーレット
国籍：アイルランド
格闘スタイル：骨法、合気道をベースとした暗殺格闘術
年齢：20歳
身長：163cm
体重：49kg
血液型：A型



キング

キャッチコピー：アンガー・オブ・ビースト
国籍：メキシコ
格闘スタイル：レスリング
年齢：28歳
身長：200cm
体重：90kg
血液型：A型



エディ・ゴルド

キャッチコピー：監獄の復讐鬼
国籍：ブラジル
格闘スタイル：カポエラ
年齢：27歳
身長：188cm
体重：75kg
血液型：B型



アーマーキング（復活）

キャッチコピー：悪の華
国籍：？
格闘スタイル：レスリング
年齢：？歳
身長：193cm
体重：91kg
血液型：？型



ポール・フェニックス

キャッチコピー：超熱血格闘家
国籍：アメリカ
格闘スタイル：柔道をベースとした総合格闘技
年齢：46歳
身長：187cm
体重：81kg
血液型：O型



パンクラスに突撃!!

モーションキャプチャーを検証す

文：アディオスToshi

注意！ 骨が折れたり関節がはずれたり死んだりするかもしれないので、けして技はマネしないで下さいね。

たたずんではみたものの…

事の発端は例によって突発的だ。前号の鉄拳TTのインタビューにおいて「今回もモーションキャプチャーを？」という質問に対して「鉄拳3では鈴木みのるさんのモーションは3分の1も使ってないので、今回活用させてもらう」という回答が帰ってきたのが動機となり（かなり強引な気もするが…）、今回パンクラスさんにお邪魔することとなった。

果たしてゲームの技と本物の格闘家の技はどのように違うのか。もちろんゲームはかなりディフォルメを加えていることであろう。ならば、どこをどのようにゲームではいじっているのか？説明そして実演してもらうことで、その点を検証してみよう。







関節技の中でもトップクラスにメジャーな腕拉ぎ逆十字固め。鉄拳界では共通技となっており、見た目も非常にシンプルだが、破壊力は抜群！

アーマーキング新技「胴締めスリーパー」

連続写真公開！

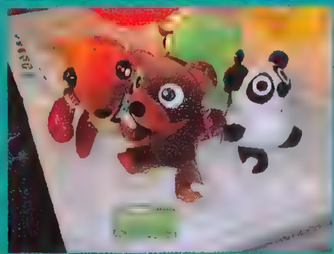
鈴木選手のモーションによる新技はアーマーキングの技。今作ではキングとの差別化を図るため打撃重視のキャラになるとのことなので、かなり貴重な投げ技となるだろう。





鉄拳TT超最新情報

ナムコプライベートショー徹底リポート



…というわけで、行って来ました業者向けにおこなわれた、ナムコの新作発表会！今回のプライベートショーで出展された新作ゲームの最新情報をここでいち早くお伝えしていくことにしよう!!

まずは気になる鉄拳TTの最新バージョンだが…チェンジボタンを使った基本的な交代やタッグコンボに加え、前号の本誌で掲載されたインタビュー記事内でも話題に上がっていた「ツープラトン」的なタッグ専用技（？）の存在を確認!?ショー会場での数プレイで確認できた専用技としては…キングが相手を投げておいて、アーマーキングがパワースラムでトドメをさす…といったタッグならではの連携技があった。ここから予想できる通り、ほかのキャラクターも特定の組み合わせを選ぶことで、特殊な演出のタッグ専用技が数多くありそうな感じだ。

また、ショー会場ではナムコの鉄拳TTオフィシャル大会が夏休みに開かれることが発表されていた。西日本大会が京都で8月28日（土）、東日本大会を東京で9月5日（日）といった日程で開催される予定。この他にも各地方の大会の噂も入っているの







会場では4人同時の対戦台も設置されていて大盛況！

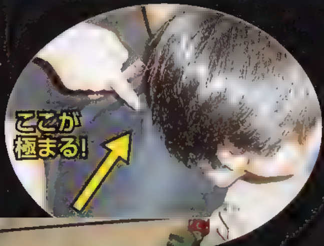
今回の「鉄拳ＴＴ」のキャラクター紹介では、ガンジャック、フォレスト・ロウは以前の名前のままだ。これはもしかしたら、ジャック２やマーシャル・ロウが出る可能性もあながちないとは言えないかもしれない。ただ、キングも初代・２代目の区別もされていないのだが…。

アプローチの仕方が違う！

キングの技の中で鈴木選手のモーションが最も生かされているのが、カゼスペシャルだ。タックルから入るこの関節技は、鈴木選手に敬意を表してか（と勝手に思っている）入力受付がシビアで威力もかなりのもの。格闘音痴の僕なんかは、ああいった連携で1つの技だと思っていたが、実はモーションの1つ1つが必殺技で相手をギブアップに追い込むものらしい。

技自体は「鈴木選手オリジナル」というわけでないというのにも少々驚いた。技単体ならいろんな選手が使っており、要はそれへの入り方が他人には真似できない持ち味となっているのだ。ゲームで、その辺を確認できないのが残念だが。







カゼスペシャルの決まっているところ。この技自体もカッコイイが、ここに至るまでのキングの動きが最高！今作では出しやすくなっているかも。

また、これらは渋谷選手を相手に実演してもらったのだが、体格は鈴木選手の一回りほど大きく「ミサイルがきても動じなさそう」な体つきをしている。その渋谷選手が鈴木選手に技をかけられると、顔を赤くし堪えているのだから、どれだけ痛いのか想像もつかない。

ちなみに編集のマッスル北裏もかけてもらったが、なぜか必死に抜けようとする。いわゆる「ファンの試してみたい」心境に駆られているのかと思いきや、実は本当に怖かったとのこと。それほど本物は迫力があるのだ。





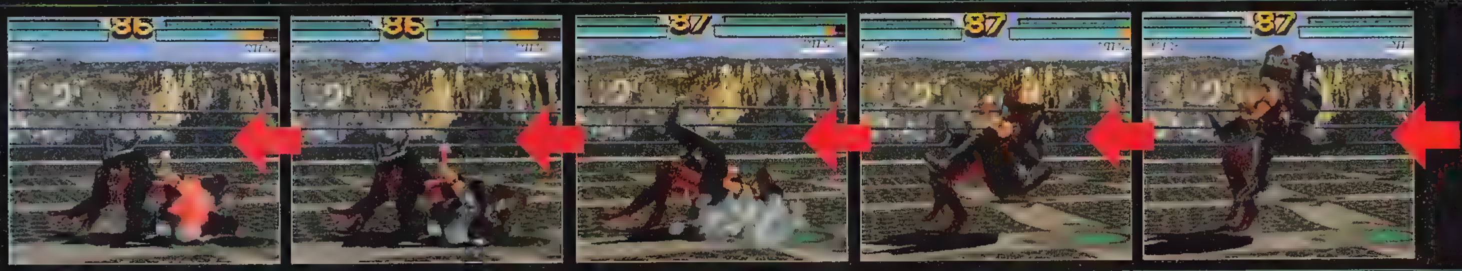


腕拉ぎからの派生であるレインウインド。鈴木選手のそれはもちろんガッチリ極まっているが、ゲーム中では若干腕のホールドが甘いような…。

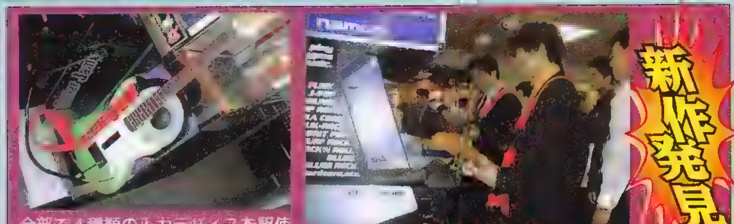


プロだから大丈夫と分かっているが…。でも怖い。

パンクラシストインタビューは58Pに掲載。



新作発見



全部で4種類の入力デバイスを駆使して、カッコイイ演奏を目指すのだ！

ギタージャム



オーバキューン



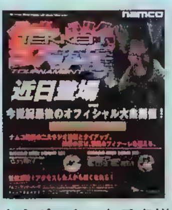
クイック&クラッシュ

で、大会に関する詳しい情報も入り次第、本誌で告知していくぞ！

さて、鉄拳TT以外の新作ゲームとしては、今号の本誌でも紹介されている「パカパカパッション2」や「ジャンピング グルーヴ」などの機種が多数出展。その中でも目を引いたゲームを紹介しよう！

まずひとつめはガンバレット・シリーズの流れを組んだガンシューティング「オーバキューン！」。3Dで表現されたホラーハウス内を舞台に、可愛らしいネコが迫ってくるオバケたちを撃ちまくり！ガンシューでは早撃ちガンシュー「クイック&クラッシュ」も出展されていた。

そしてお次は、今回の目玉ゲームともいえる音ゲー「ギタージャム」！基本的なゲーム内容は名前の通りで、画面上を右から左へと流れてくる楽譜に合わせてギターを弾いていけばOK。ナムコ製作による実物大の特製ギター型コントローラーで自由度の高い演奏が再現可能。ビギナーからエキスパートまで、3つあるモードから自由に難易度を選べるほか、2人同時の協力プレイも楽しめるのだ!!



大会ポスターを5名様に！詳細は172Pへ。

次号予告

ついにゲーム発売!?次号はデフォルトキャラの技を公開予定！夏への扉はすぐそこだ!!

「鉄拳TT」のナムコオフィシャル大会が行われるのは上の記事で伝えた通りだが、そのキャッチは「今世紀最後のオフィシャル大会開催！」。今後今世紀中はオフィシャル大会は行われないようなので、鉄拳士は心して8月28日、9月5日に臨もう。続報は入り次第掲載するぞ！

どっぷりハマってる?

3rd STRIKE STREET FIGHTER III Fight for the Future

まだまだこれからの3rd。システムは軽いネタから深い記事までよりどりみどり。前号に引き続きキャラ別攻略の後半も掲載！今回も分厚い内容で勝負じゃ。

7色目のカラーがある 隠し要素公開①

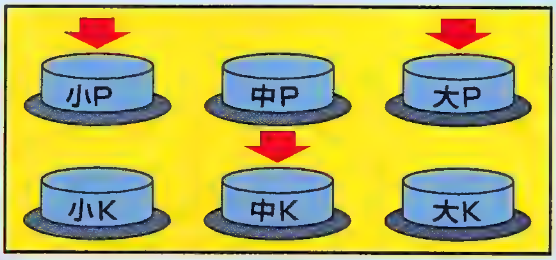
さりげなく使ってライバルに差をつけろ。

担当：かっちん

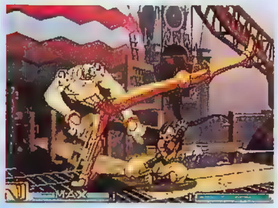
今回の3rdの記事は、いくつかの隠し要素を紹介していこう。戦略に劇的な効果はないが、いろいろな遊びもあって面白いぞ。

では、まず初めに、キャラクターの隠しカラーの出し方から見ていこう。

やり方は、セレクト時に小P・中K・大Pの3つ同時押しでキャラクターを決定。すると、7色目の隠しカラーを選択することができる。図のように、ちょうどV字型の押し方で選択すればOKだ。

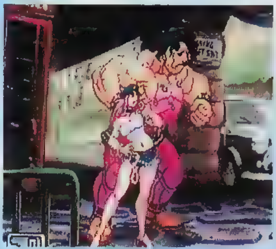



キャラクターカラーは多ければ多いほど嬉しいもの。


自分専用のカラーを決めてみるのもいい。

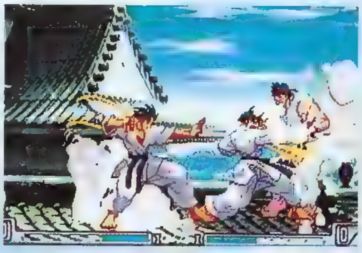
ヒューゴーの隠しパーソナルアクション

ヒューゴーを使っているときに、スタートボタンを押しながらパーソナルアクションを行う。するとヒューゴー自体に変化はないが、ポイズンが登場して挑発をしてくれる。パターンも3種類用意されているのでファンは見逃せないね。なお、ポイズンが出てきたからといって、特別な効果は得られない。あくまでもお遊び程度だよ。


純粋な挑発であればポイズンを出したほうがいいね。

まことの隠し挑発ポーズ

当然使用キャラはまこと。で、疾風を出したあとの限定になるが、ここでパーソナルアクションを使ってみると「うりゃ」とかけ声が聞こえる。それが専用の隠し挑発ポーズだ。


とにかく疾風を出せればOK。つぶされたりするとダメ。

また、疾風の技自体は出せればOKとなっており、ガードやヒットは特に問わない。極端な話、ブロッキングされても挑発ポーズは出すことは可能だ。なお、このポーズでは特別な効果は得られないよ。


相手をKOさせたあとなら使いやすいね。

春麗の隠し勝利ポーズ

最後の隠し要素は、春麗の勝利ポーズ。3本制で2本取った場合、つまり試合そのものに勝ったときに、KO表示のあとに勝利ポーズをとるまでスタートボタンを押しっぱなしにしておく。

すると両手を広げて喜んだあとにピースをする通常のポーズだが、よ～く見ると顔がほんのりと赤くなっていることに気づいてほしい。えっ?変わってないって?よ～く見てね。ほら、赤いでしょ。


ゲーセンでは画面に張り付くくらいでもいいから近づいてみよう。ちょっとだけ赤いのだ。

◎記事中の表記について……本文中では、以下の用語を表記統一しています。■投げ抜け→GD ■リープアタック→リープ ■スーパーアーツ→SA ■スーパーキャンセル→SC ■クイックスタンディング→QS ■ターゲットコンボ→TC ■パーソナルアクション→PAと、なっています。今後の攻略記事に関しても、この表記で統一していきますので、ご了承ください。

すべての効果を大紹介

パーソナルアクションの効果

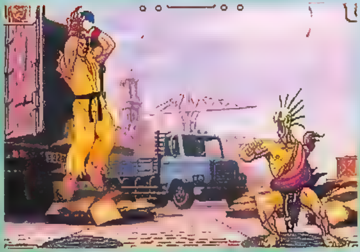
ゲージを溜めるだけなんて物足りない。各キャラごとにどんなメリットがあるかを、一覧表でチェックしよう。

担当：がっちん

ここでは各キャラクターが保有しているPAについて見ていこう。それぞれの効果は表にまとめてある通りで、攻撃力UPやスタン値回復などいくつかある。

また、その中でも何段階か設定されているPAもあり、重ねて使えば効果は累積されるものもある。ほかに、PAには攻撃判定が存在する場合もあり、直接の打撃技のようなものから飛び道具の役割を果たしているPAもある。

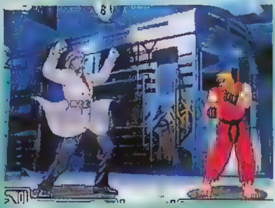
いずれにしてもマイナスの要素はなく、積極的に使っていきたいところだが、展開が目まぐるしく変化する対戦ではなかなか使いどころが難しいのが現状だ。


PAには多くの効果が存在する。うまく活かせるか?

いくつかの決まり事

各キャラで独特の効果があるPAにも共通の約束事みたいなものはある。表だけではすべてをフォローできないので細かいところも紹介しておこう。

まず「直後に出した技」とは投げ以外の打撃技のこと。これには、EX必殺技やSAも含まれる。また、技は空振りしてもOKでヒットかガードされたら効果は終了する。これは投げ技も同様で、投げスカりでも効果は残っている。


防御力UPやスタン値回復はそのラウンドであれば有効。

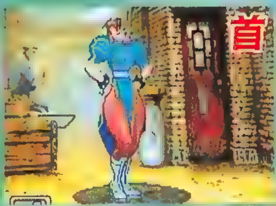
逆に、そのラウンド中であれば効果が持続されているPAもあり、防御力UPとスタンゲージ回復速度UPがそれにあたる。つまり、ラウンド開始直後に防御力をUPしておけばかなり有効。これは意外に見逃せない効果である。

春麗は盛りだくさん

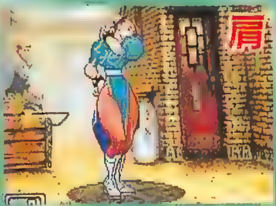
春麗には4種類のPAが用意されており、それぞれ効果が違うという凝った作り。最初の「あくび」だけに加えて、首回し、肩ほぐし、腰伸ばしと続く場合がある。何回も試してみてね。



まず初めにあくびが出る。これでスタン値回復の効果。



そのあとに首を回せばスタン値回復＋打撃力UP。



肩もみをすれば防御力がUPがプラスされる。



腰をグググっと反れば打撃力UP＋防御力UP。

キャラクター	パーソナルアクションの効果	攻撃判定	キャラクター	パーソナルアクションの効果	攻撃判定
アレックス	押し続けて直後に出した技の打撃力UP。6段階 押し続けて投げ威力UP。8段階。	×	ヤン	直後に出した技の打撃力と投げの威力UP。 段階はなし。	○
リュウ	スタンゲージの回復速度UP。3段階	×	ショーン	直後に出した技のスタン値UP。 ただしボールを投げたときに限り有効。	○
ケン	直後に出した技の打撃力UP。 段階はなし。	○	ユリアン	直後に出した技の打撃力UP。 段階はなし。	○
ダッドリー	直後に出した技の打撃力UP。段階はなし。 ただしバラを投げたときに限り有効。	○	豪鬼	直後に出した技の打撃力UPとスタン値UP。 段階はなし。	×
ネクロ	直後に出した技の打撃力UP。 段階はなし。	○	トゥエルヴ	姿が消える。	×
ヒューゴー	直後に出した技の打撃力UP。段階はなし。 4段階の防御力UP。押し続ければ投げ威力UP。	×	Q	スタン値回復。段階はなし。 防御力UP。3段階。	×
いぶき	PAがヒットすれば直後に出した技の打撃力UP と投げ威力UP。段階はなし。	○	レミー	直後に出した技のスタン値UP。 4段階。	×
オロ	PAを出し続けていれば急速にスタン値回復。 ※他キャラと違い、ラウンド間の持続効果はありません	×	まこと	押し続けて2段階の打撃力UP。 3段階まで押し続けるとスタン値回復。	○
エレナ	直後に出した技のスタン値UP。 4段階。	○	春麗	スタン値回復は必ずある。3段階。 プラス打撃力UPor防御力UPor打撃力＋防御力UP。	×
ユン	直後に出した技の打撃力と投げの威力UP。 押し続けあり。	○	※まことの攻撃判定は1段階目のみ ※ユン、ネクロは押し続けで多段攻撃判定 ※エレナは1段目下段の2段技		

◎フレームについて……本文中における「フレーム」とは、アニメーションの動画でいう1コマ1コマのことで、ストⅢ3rdでは、1秒間で60コマ(フレーム)動作している。よって、1フレームは、1／60秒という計算で考えてください。また、記事中のフレーム数は、編集部が独自に調べたものです。

ガード崩しにうってつけ

初歩から始めるリープアタック

基本をおこなうだけでも、かなりバリエーションが豊かになるぞ。

担当：K-TAN

リープアタックは便利です

初代ストⅢからプレイしている人は馴染んでいると思うが、3rdから始める人たちにとっては、ちょっととっつきにくく感じるかもしれない。そこで、リープについて少し説明しよう。

リープというのは、早い話が低いジャンプ攻撃のことだ。見たまんまの説明で申し訳ないが、これがまたかなり使えるシステムときている。どう使えるかというと、ジャンプ攻撃扱いなので、当然しゃがみガードはできない。さらに、普通のジャンプ攻撃とは違って攻撃が早く出るため、相手側のしゃがみガードを崩す手段として、とても有効活用できるのだ。コマンドの入力が簡単になったのも、初心者にとってはありがたい。ダメージはそれほど高くないが、くらう側にしてみれば嫌なものだ。基本さえマスターしておけば、必ず勝率はアップする。一気に覚えようとする必要はない。一歩一歩、確実に階段を上っていこう。


しゃがみガードばかりする相手にはガンガンいこうぜ。

ではどこで使う?

では、どういう場面で使ったらいいのか?一番わかりやすい場面は、やはり起き上がり。しゃがみ小Kなどで下段攻撃をするぞと見せかけておいて、起き上がるタイミングを見てリープに切り換える。このとき、間合いは少し離しておこなう。そうしないと、投げやリバーサル必殺技（SAも含む）で反撃される恐れがあるからだ。間合いを離してさえいれば、相手側も技を出すのをためらうだろう。

他にも使いどころはいろいろとあり、小技をガードさせてからや、間合いを詰めるために出すといった方法がある。戦術要素も盛り沢山だ。

間合いを詰めるための手段として

攻撃するだけがリープではない。リープは前方にジャンプするので、間合いを詰めるための移動手段としても使えるのだ。

例えば、お互いが少し離れていて、それが足払いタイプの下段攻撃を出したくなるような間合いだったとしよう。このときにリープを出しておけば、相手キャラに足払いを出されてもリープでかわすことができるのだ。

かわすことができれば、そこから攻撃を組み立てることもできるし、相手側が下段攻撃を出さなかったとしても、反撃を誘う手段として使える。

また、リープの空振りを見せて反撃を誘い、着地にブロッキングを仕込んでおくという手もある。ブロッキング方向は、相手側が反撃するときに下段技と立ち技、どちらによく使う人なのか判断してから決めよう。何もしてこないなら、リープ→リープという連携でもいいし、もしくは、ダッシュして投げてしまうのもいいだろう。


この手の下段攻撃だったらほとんどかわせるぞ。

小技をガードさせてから出す

これもかなり有効で、もっともオーソドックスなスタイルでもある。小技をガードさせたあとというのは、だいたい相手は下段技を警戒してしゃがみガードをする。そこを狙うのだ。小技は、2発ぐらいガードさせるといい。そうするとちょうどいい具合に間合いが開き、リープの下降中（攻撃持続時間の後半部分）で当てられる。この状態でヒットさせると、当てた側が有利になる。

もしも、小技をガードさせたあとに、出したリープを必殺技や立ち攻撃で落とされてしまうようならば、リープではなくブロッキングに変更したり、小技→中技などの連携を使ったりしてみよう。暴れる人を相手にしたときはとにかく鎮めるのが先決だ。リープに固執しないようにしよう。


カツカツっと、小技は1～2発ガードさせよう。そして…、


リープアタ～ック！これに下段技を混ぜるだけで、2択攻撃になる。

リープをヒットさせたあとは…

ここは、小技→リープの続きになる。離れた間合いでリープを当てると、当てた側が有利になることは先程述べた。ならば、当てたあとはどういう行動をとればいいのか？ほとんどのキャラは、SAを連続技にすることが可能だ。

その代表といえるのが、アレックスのブーメランレイドやエレナのスピニングビート。連続技にすること以外にも、もう1回リープを出してみたり、しゃがみガード不能のレバー入れ技や必殺技を出すといった方法がある。ここに投げを選択の1つに加えれば、ブロッキング対策にもなる。フローチャートにあるリープの部分は、小技に置き換えてもいいぞ。


おっしゃ～！しゃがみくらいでいい感じだ。SAも連続ヒット！

離れた間合いでリープがヒットしたあとの選択

リープ
- → SA（連続技狙い）
- → 他の技への連携（投げ含む）
- → リープ
- → ブロッキング

2ndと比べてどうなったのか？

2ndのときと比べて、3rdのリープはどのように変わったのか？2ndのリープはキャラごとに特徴があり、攻撃判定が早く出るものや、攻撃持続時間の長いキャラがいた。

だが、3rdでは全キャラの性能はほぼ統一され、キャラごとの特徴は持続時間の長さぐらいにしか見られない。最速の攻撃判定発生時間は同じで、前に移動する距離、ジャンプの高さはほとんど同じだ。2ndでリュウ、ケンタイプのリープは、出されたのを見てから立ちガードするというのはほとんど無理であったが、3rdでは、反応次第で立ちガードに移行できるようになっている。

それと、コマンド入力と同時に空中判定になるわけではないので、リープと投げの入力がお互い同時に成立した場合、跳び上がるまえに投げる側が勝つ。それでも、2フレーム以上早く先に入力していれば大丈夫というレベルなので、近距離戦以外ではあまり懸念する必要はないだろう。知識として覚えておこう。


同時に入力してこの位置。体の大きさは違えど、着地も同時だ。

メリットはダメージだけじゃない！

しゃがみヒットの謎

連続技が安定しない？ひょっとしたら、それは「しゃがみヒット」が原因かもね。

担当：善之字元帥

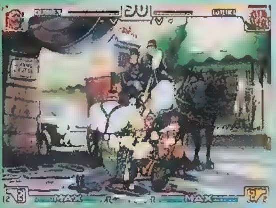
のけぞり時間の延長

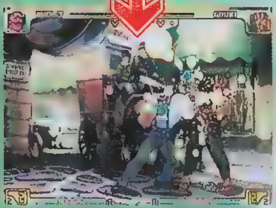
ストⅢの特徴的なシステムの1つ、しゃがみカウンター。これは、しゃがみ状態の相手に打撃技を当てることによって、ダメージが通常時より25%上昇するというものだが、実は3rdのしゃがみカウンターには、もう1つ重要な効果があるということをご存じだろうか？

その効果とは、立ち状態の相手に技をヒットさせたときより、相手ののけぞり時間が長くなるというもの。具体的には、中の通常技を当てたときには本来よりも1フレーム、大の通常技または必殺技全般を当てたときには本来よりも2フレーム、それぞれのけぞり時間が延長される。ただし、これらはあくまで全体的な傾向なので、すべての技にこの法則があてはまるわけではないことに注意しよう（ちなみに、小の通常技にのけぞり時間延長の効果は発生しない）。

では、実戦においてこの効果はどんな利用価値があるかといえば、それはズバリ連続技。立っている相手にはつながらないが、しゃがんでいる相手にはつながる連続技はかなりたくさんあるので、いろいろ試してみるといいだろう（内容については後述）。

また、しゃがみヒットだと、ノーキャンセルでつながる連続技の入力が楽になるのもポイント。例えばレミーの近距離立ち中K↓「ヴィエルジュに安息を」や、ユリアンのEXチャリオットタックル→タイラントパニッシュなど、通常はつなぎの難しい連続技も、しゃがみヒットなら積極的に狙っていく価値があるはずだ。


立ち状態からではただの連携にすぎないものも、しゃがみヒットなら…、


この通り連続技に。攻撃力25%アップの効果も加わるので非常に大きい。

上段が当たる？

さて、しゃがみヒットでののけぞり時間が延びることを理解してもらったところで、次の話題は上段攻撃としゃがみヒットの関係について。

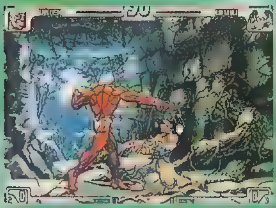
ここでいう「上段攻撃」とは、相手にしゃがまれると当たらない攻撃のことなのだが、実はこれらの攻撃も、特定条件下では相手がしゃがんでいても当てることが可能。その条件とは…、

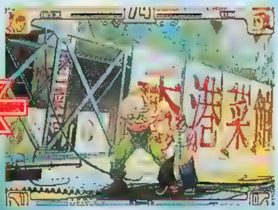
①立っている相手がレバーを下の要素方向（⬋・⬇・⬊）に入れた直後

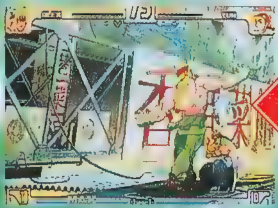
②相手の起き上がり直後

以上の2通りだが、これらはどちらも立ちからしゃがみへと「最速では」移行していないことが原因である。3rdではキャラの当たり判定をアナログで処理（当たり判定を見た目に近い形で処理）しているため、レバーを下の要素方向に入れたあと、しゃがみに移行するモーション中に上段攻撃を受けてしまうのだ。

そして、この知識と、先ほど説明した「しゃがみヒット時ののけぞり時間の延長」理論を組み合わせることによって、連続技のバリエーションはさらに広がる。例えば相手の下段ブロッキングや起き上がりを狙って上段攻撃を重ねれば、普段は当たらない上段攻撃が当たり、さらにのけぞり時間が延びたことによって普段は入らない連続技が入る…といった具合だ。これには、当然しゃがみカウンターによるダメージ25%アップの効果も加わるので、破壊力の面でも魅力的。探してみる価値は十分にあるぞ。


レバーを下に入れた直後なら、上段攻撃もしゃがみ途中の相手に当たる。


起き上がった直後のキャラは、必ず一瞬立ちモーションをとるので…、


バッチリ攻撃を重ねれば上段攻撃でもガードさせることができるぞ。

立ち・しゃがみの選択

では最後に、立ち・しゃがみ関連で防御に役立つネタを1つ。3rdでは、ジャンプ中に攻撃を出してしまうと、着地に2フレームのスキが存在するが、このスキはレバーの入力方向で立ち・しゃがみを選択できる（これは、こちらのジャンプ攻撃をブロッキングされたとき、着地でしゃがみガードしようとすると、反撃がしゃがみカウンターになってしまうことも意味する）。リープのスキでも同様の現象が発生するので、反撃のうまい人と対戦するときには覚えておくといいかも。

相手しゃがみ限定の連続技を探そう！

ここでは、相手がしゃがんでいるときに成立する連続技を少しだけ紹介しよう。ただし、左表に列記したのはあくまで「立ちヒットではつながらず、しゃがみヒットのみつながる連続技」というだけなので、必ずしも最良の連続技ではないという点に注意してほしい（これを言ってしまうのもナンだが、結局のところ、立ち状態の相手にも安定してヒットする大ダメージの連続技があれば、それに越したことはないのだ）。

また、表中では触れていないが、ほとんどのキャラに共通する連続技として、リープしゃがみヒット↓SAというものもある。3rdのリープはキャラによって若干のバラつきはあるものの、立ちヒットで（最悪でも）互角～8フレーム程度の有利時間があり、これがしゃがみヒットすればさらに有利時間が延びるので、ある程度はヒット確認しつつSAを狙っていけるはず。特に、通常技からヒット確認でSAを狙いづらいキャラには必須の連続技になるので、頑張ってマスターしよう。

しゃがみヒット時のみつながる連続技の例

	コンボ内容	備考
春麗	大・覇山蹴→気功掌	遠距離立ち大Kからでも可
まこと	立ち中P→➡+小K	実用価値ほとんどなし
Q	中段・突進頭部打撃（仮）→腹部及び後頭部への痛打（仮）	ノーキャンセル
トゥエルヴ	しゃがみ中P→しゃがみ小P	
レミー	憤怒のシュペルノーヴァ→小・マ・シェリの悲哀	画面端限定
ユン	近距離立ち中P→中足払い→小・絶招歩法	最後はEX鉄山靠でも可
ヤン	中足払い→弱・蟷螂斬×1→転身穿弓腿	
アレックス	➡+大P→ブーメランレイド	密着なら投げ部分まで入る
豪鬼	近距離立ち中K→滅殺豪波動	立ちでも可だが難度高し
リュウ	➡+大P→昇龍拳	真空波動拳などもつながる
ダッドリー	立ち大K→立ち大K→中・ダッキングアッパー	攻撃力が非常に高い
ネクロ	⬅+大K→しゃがみ中KorスネークファングK	スネークファングはシビア
ショーン	近距離立ち大K→ハドウバースト	キャラによっては立ちでも可
ケン	レバー前+大K→昇龍裂破	間合いシビア
エレナ	TC（立ち大P→大K）→ブレイブダンス	
ヒューゴー	中・ジャイアントパームボンバー→小・ジャイアントパームボンバー	さらに追い打ち可
ユリアン	EXチャリオットタックル→タイラントパニッシュ	立ちでも可だが難度高し
いぶき	中・旋×3→小・闇時雨	タイミングがシビア
オロ	なし	リープを使えばあるが…

意外とデキる!?

連続技
～コマンド入力のコツ～

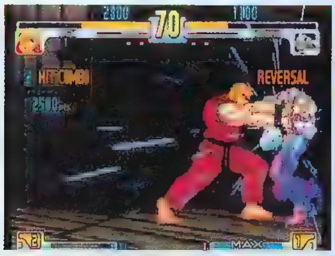
安易な連続技はまず決まらない3rdだけに、チャンスがきたときは確実にモノにしていきたいところだ。

担当：はまー

イメトレとシャドウは欠かさずに…

例えば奮闘記でお馴染みの陣雷君は、「ストⅢ初心者」であって「格ゲー初心者」ではないので、操作に関する技術的な面は軽くパスしている。が、試合中に要求されることもあろう複雑な連続技は、やはり初心者には高い壁に見えてしまうもの。結局は何度も練習して慣れるしかないのだが、それを少しでも早めるためにも、その概念的な知識を覚えておきたい。

ちなみに、今回は例としてケン（＋疾風迅雷脚）を扱っているが、理屈そのものはほかのキャラにも完全に応用が効くはずなので、いろいろ試してみてほしい。


肝心な場面での失敗は、大反撃をくらうことにもなりかねない。

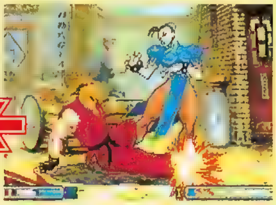
SCの絡んだ連続技

●しゃがみ中K→波動拳→疾風迅雷脚

一見複雑そうだが、操作そのものは意外と簡単。その秘密は、波動拳と疾風迅雷脚の重複入力にある。**波動拳を出した時点で疾風迅雷脚の↓↘→までが入力されたことになるので、あとはもう1回↓↘→を追加すれば、SAのコマンドが完成したと見なされる。**

しゃがみ中Kキャンセル「↓↘→＋P→↓↘→＋K」という連続入力の必殺技だと考えれば、いくぶん理解しやすいはずだ。ちなみにこの場合、波動拳も疾風迅雷脚もボタンの大小は関係ないので、自分でやりやすいものを使っていいのも大きいぞ。

入力はできているはずなのに出ないという人は、タイミングに注意してみよう。しゃがみ中Kと波動拳のモーションは意外に大きいので、**あまり早く入力しすぎるとコマンド受け付け時間を過ぎてしまう。**一定のリズムでゆっくりと入力することが大切だ。


しゃがみ中K後の入力リズムは、常に一定を心がけよう。


波動拳のSC可能時間は4フレームしかない。ヒット確認するならしゃがみ中Kの段階で。

タイムチャート①：しゃがみ中キック→波動拳→疾風迅雷脚

	しゃがみ中キック		波動拳		疾風迅雷脚
フレーム数	7	9	11	4	
	前モーション	ヒットストップ	前モーション	弾発射後のスキ	
実際の入力例	↗Ⓚ ↓ ↘	→ Ⓟ ↓	↘ (→)	Ⓚ	

連打技→必殺技

●しゃがみ小K×2→疾風迅雷脚

モーションの小さい小攻撃にSAでキャンセルをかけるのは、単純に考えてかなり忙しい。ここでは、3種類のアプローチを紹介しよう。

Ⓐ高速入力

面倒なことは考えず、目押しでしゃがみ小Kを2発つないだあと、素早くSAを入力する。かなりのレバー捌きが要求されるが、これができるようになるのがベストだろう。

Ⓑ複合入力

しゃがみ小Kのあとに↓↘→↓とレバーを入れ、↓と同時に小Kを押す。そのまま残りの↘→を入力して、ヒットを確認したらKを押して疾風迅雷脚へ。入力自体はスマートだが、何せレバーとボタンのタイミングが難しい。また、2発目をしゃがみ小Pにした場合、波動拳が暴発しやすいというデメリットもある。

Ⓒ先行入力

しゃがみ小Kのヒットストップ（※下部参照）は7フレームあるが、例えば**この2フレーム目でしゃがみ小Kを先行入力しておき、残りの5フレームをSA入力時間に上乗せする**、というのがポイントだ。


2発目をしゃがみ小Pにすれば応用範囲は広がるが、入力は難しくなる。

タイムチャート②：しゃがみ小キック×2→疾風迅雷脚

	しゃがみ小キック		しゃがみ小キック			疾風迅雷脚
フレーム数	6	7	6	9		
				7	2	
	前モーション	ヒットストップ	前モーション	ヒットストップ	遅めキャンセル可能時間	
実際の入力例	↗Ⓚ	↗Ⓚ ↓ ↘	→ ↓ ↘	(→) Ⓚ		

「ヒットストップ」って何？

ヒットストップというのは、**「攻撃が当たって自分が動けない時間」**のことを言う。空振り時に比べ、一瞬引っかかったように感じるアレだ。いわゆる「技の重さ」を表現するという要素を持っているが、ほかに「キャンセルがかかりやすくなる」という副作用もある。

例えばケンのしゃがみ中Kにキャンセルをかける場合、**ヒットストップ中の9フレーム間であれば、いつボタンを押しても必ずヒットストップ終了後に、一定のタイミングで次の技が出るようになっている**（ここでは、これを**「先行入力」**と呼ぶ）。これは、連打技やTCも（一部例外を除いて）同様だ。ある程度タイミングを合わせる努力は必要だが、感覚的に体で覚えられる範囲ではあるだろう（そう考えると、波動拳のSCはけっこう難しいのかも…）。

また、ヒットストップが過ぎたあと（お互いが動き出したあと）でも、**若干キャンセルできる時間に猶予がある技も存在する**（これを**「遅めキャンセル」**と呼ぶ）。ただし、遅めキャンセルだと次の技がヒットするまでが遅くなるので、**一部つながらなくなってしまう連続技（しゃがみ中K→波動拳など）**もある。これを利用した連続技や戦法もあるが、基本的に頼るのは禁物。なるべく、先行入力になるタイミングを体で覚えていきたいところだ。


近距離立ち大Pがキャンセルできるのは、技がヒットするこの直後から、


動き出すこの直前まで。「遅めキャンセル可能時間」は、この技にはないぞ。

登場人物



陣雷タカノリ 20歳 専門学校生

ケンをこよなく愛す、カプコン格闘ゲーマー。ストライクで高校生を相手にブイブイいわせている…らしい。



仲芦春男 19歳 大学生

ZERO3事件でストライクから姿をくらました、陣雷の憎きライバル。根っからの女キャラフリーク。



覇道先生 24歳 フリーター

週1でストライクに勤務する陣雷の師匠。3rdスタートの陣雷に「ストⅢの極意」を教えていく。使用キャラはリュウ。

好評連載！

陣雷くん奮闘記

【第三週】

〜投げ地獄に一輪の華の巻〜

担当：サン振ヨン銃士 挿絵：ワガピー

これまでのあらすじ

オレの名は陣雷タカノリ。ゲームセンターストライクの赤い彗星とはオレのことさ（アニメファン）。ケンマスターへの道を光の速さで突き進むオレの前に、いつも立ちはだかる仲芦春男。オレ様の華麗なるブロッキングを破る術などヤツにはないはずなのだが…（超不安）。

ハ、ハメ!?

「ククク、その程度のブロッキングだけでは勝てないことを教えてやろう」

ヤツめーなす術のないことを知って、心理的撹乱作戦に出やがったか。そんなハッタリに動揺するオレ様ではない！

ゴー、ファイッ！

ペシ、ペシ、波動拳

フフフ…、前のラウンドで悶絶ブロッキングからの失禁連続技をくらって、すっかりビビリ入ってやがる。このまま一気に押し切ってやるぜ。

「そ〜ら、リープだ。でもって下に入れて、ハイ、カッツーンっとね…」

ヤッードス、気功拳ー

アレ?下に入れるの早かったか?まぁ、たまにはこんなこともあるっしょ。

「お次は立ち中キック。今度こそイタダキだぜ」

エイッーポイ

「な、なにぃ〜!!」

「ハハハ、所詮はサルマネ。貴様は余の手のひらで踊る孫悟空でしかないのだ！」

クソ〜。地上ブロッキングを破ったくらいでいい気になってんじゃねぇ。オレにはまだワンダフルエリアルブロッキング（空中ブロッキング）という奥の手があるー最後の勝負だ、仲芦!!

ぴょ〜ん

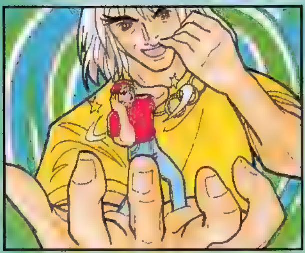
華麗に宙を舞うオレのケン。愚直にも仲芦は昇り蹴りを仕掛けてきやがった。今だー！必殺ワンダフォ〜（以下略）…。

エイッーポイ、ドサ

「あ」

ケィ、オウー

「く、空中投げだとオオオー！投げしか使ってねぇじゃねぇか。汚ねぇぞ仲芦ーハメだー！ハメだアアアアア！」



ハメじゃないって

「覇道さ〜ん（泣）」

「どうしたんだい、陣雷くん」

「実はかくかくしかじかで…、つまりはハメなんですよ」

「それは読み負けだね。っていうかハメじゃねぇだろオイ」

「だって投げですよ投げ。どう考えたってハメですよー」

「ふむ。相手のブロッキングが読めたとき、無闇に手を出すのは危険だよね？そんなとき陣雷くんならどうする？」

「そりゃ投げますけど…」

「ほらね。つまりはそういうことなんだよ。ブロッキングを崩す手段としての投げは非常に有効な選択肢ってわけさ」

う。確かにそうだ。投げを使わないで闘うってことは、グーなしでジャンケンするのと同じことだもんな〜。っていうかオレ、よくグー出すし。

「でもブロッキングを崩されたのはそれだけじゃないよね」

「そうそう。リープのあと確かにブロッキングしたんですけど、なんかドカーンて…」

「陣雷くんは下段ブロッキングを入れていたんだよね」

「あ、そうかーあのときヤツが出した攻撃は発勁（⬅＋大P）だから、下段ブロッキングではとれなかったのか！」

「その通り。うまい人になるとブロッキングに対して上下に打撃を振り分けて、そこから連続技を狙ってくるんだ。成功したときのダメージは投げよりはるかに大きいからね。もちろん読み負けてとられる危険性もあるけど」

「…うまい人?仲芦とオレとの差はそんなにあるのか?っていうかオレが月ならヤツはスッポン、ヤツが猫ならオレは小判（?）のはず。覇道さんの目ってもしかして節穴?」

っていうことは、仲芦の下段ブロッキングにしゃがみアッパー昇龍拳をブチ込んでやれば、オレも晴れて上級者の仲間入り。いや、むしろ激ウマですな!?（ニヤリ）」

「……陣雷くん、しゃがみアッパーは下段ブロッキングでもとれちゃうよ」

「ガビ〜ン。マジですかそれ」

「ケンだったら近距離中P→大PのTCから連続技を狙うのがベストだね」

と、そのとき一陣の春風が。

「お兄ちゃ〜ん♡」

覇道先生のストⅢ講座⑥ 「さまざまなブロッキング対策」

相手がブロッキングを狙っているようなら、投げをきめにいくのが大安定。汚い、などと思わず、自分が攻めているときにも積極的に組み込んでいくのが上達の秘訣だね。

ただし、投げは間合いが狭く、ダメージも低めなので、ブロッキングの裏をかくように打撃を振り分けていくことを考えよう。もちろん、2分の1でブロッキングされる可能性もあるけれど、読みが当たって連続技まで叩き込めば、投げよりはるかに大きいダメージになるぞ。上段ブロッキング不能技・下段ブロッキング不能技のどちらからでも連続技を狙えるように練習だ。



ブロッキングの裏をかく攻撃から連続技を決めて、大ダメージを狙おう！



魅惑のバーチャルビューティー

ストライクの階段を降りてきたのは、太陽と見まごうきらめく天使。ていうか誰?

「おぅ、どうした舞弓」

「新しいストⅢここにもあるんでしょ。お兄ちゃんバイトだし、遊びにきてみたの」

ちょっと待て。血縁?あの兄にこの妹?ありえねぇ〜！

「こんな時間にきて看護学校はどうしたんだ?」

「午後は休講なの」

ナナナナ〜スーこりゃ大変なことになってきた。

「そうか。でも今は店番だから相手してやれないしなぁ。…そうだ陣雷くん」

「ハ、ハイッー！」

「あ、これ妹の舞弓。ストⅢでは…なに使ってたんだっけ」

「ヤンよ、ヤン。もう何回言っても忘れるんだから」

ヤン使いのナース（卵）のマユミちゅわんかぁ〜。しかし、本物の妹とは…。

「ごめんごめん。で、陣雷くん、僕のかわりに妹の相手をしてやってくれないかな?」

きたきたきたぁ。覇道さんをお兄さんと呼ぶことになるのはナンだが、恋のエースストライカーたるこのオレ様が動かぬわけにもいくまい。

「もちろんですともお兄…、いや覇道さん」

「よろしくね陣雷さん」

というわけでオレとマユミちゃんは、しばしの間対戦することになった。接待プレイ（超本気）で勝率は3割くらいって感じかな。

「ねぇ陣雷さん、隠しカラーって知ってます?今月号のゲーメストに載ってましたよ」

「え、なにそれ?」

さっそく試してみたところ、そこには浅黒い肌のケンが…。

「ついにオレのケンも殺意の波動に目覚めたのか！」っていうかそんなわけはないぞ陣雷。それはただの隠しカラーだ！

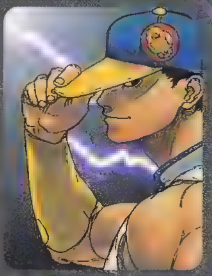
次号予告 宿敵・仲芦との最終決戦、迫る！スケベ心を滅殺せよ！

お便り募集中 当コーナーでは「こんな戦法に勝てない！」など、ストⅢに関する質問を募集しております。あて先はゲーメスト編集部「ストⅢ3rd、陣雷くん奮闘記」係。

YUN

雷撃蹴を使いこなせ!

ユン



雷撃蹴を絡めたラッシュがユンの持ち味であり主戦力。しっかりと覚えよう。

担当：ヤンページも見てね 若人

ターゲットコンボ一覧

- ●近距離小P→小K→中P
- ●近or遠距離中P→大P→←+大P
- ●しゃがみ中P→しゃがみ大P
- ●しゃがみ大K→大K　●ジャンプ小P→→+大P

鷹爪の如き鋭さ

着地からの連続技が狙いにくくなったとはいえ、やはり雷撃蹴はユンの主力となる。3rdでは、ヒット後の連続技を狙うよりも、むしろ着地から選択を迫るという意味で使っていくといい。

まず意識しておきたいのは、雷撃蹴をしっかりめり込ませること。小・中・大を間合いによって使い分け、足下を狙うことを心がける。これさえ守っておけば、着地からの連携に投げなどで割り込まれることもなくなるはずだ。

雷撃蹴後は、ブロッキング対策として中P→大P→←+大PのTCと、しゃがみ小K×2からの連携を使い分けるのが基本。前者はガードされていた場合に、隙の小さい2発止めで攻勢を維持し、後者はヒット確認してキャンセルからの小絶招歩法、またはSAにつなぐのが理想だ。

これらの打撃技に、ガードを崩す手段として通常投げ、または前方転身を交え、相手に選択を迫っていこう。

雷撃蹴をブロッキングしてくる相手にはスカし雷撃蹴を降下中に使っていくといい。

スカし雷撃蹴とは、小・中・大の降下角度の違いを利用して、相手の目の前に着地し、そこから投げや下段を狙うというもの。中間距離からは中or大の雷撃蹴を使い分け、近距離では垂直ジャンプからの小雷撃蹴を用いればちょうど相手の目の前に着地できるぞ。

そのほかにガードを揺さ振る手段として、めくり雷撃蹴も重要なテクニックの1つ。一部めくれないキャラクター(ヤンページ表参照)もいるが、相手を画面端に追いつめたときは有効に使っていこう。また、起き上がりに雷撃蹴を重ねれば画面中央でもめくることが可能。こちらは起き攻めで活用していきたい。



跳び越してから小雷撃蹴でもめくれる。コマンドが逆になるので注意だ。

前方転身からの追い打ち

雷撃蹴からなど、様々な状況で使える投げ技の前方転身。ここからの追撃は左の表のとおりだ。ダメージ効率を深慮し、キャラクターごとに異なる追撃内容を覚えよう。なお、ここでは決め方のコツとその際の注意点を述べておく。

①は一歩踏み込んでから出すのがポイント。ただし、ユン、ヤン、エレナに対しては揚炮が決まりにくいので、②の追撃のほうがオススメだ。

次に②だが、これは全キャラクターに対して決まる。相手の残り体力やSAゲージの残量などを考慮し、状況に応じて使い分けていこう。

最後に③と④だが、どちらも①と同じように踏み込んでから技を出していく。ちなみに、③に関してはヒューゴー、④ならトゥエルヴにも決められる。ただし、タイミングが難しいのでオススメできない。

キャラクター別　前方転身からの追い打ち表

①中P→大P→←+大P→揚炮	オロ以外のキャラクター
②しゃがみ中K→中絶招歩法／EX鉄山靠／槍雷連撃	全キャラクター
③近距離小P→小K→中P→小鉄山靠→揚炮／槍雷連撃、→EX鉄山靠→揚炮／槍雷連撃	Q　春麗　ダッドリー　まこと　いぶき　トゥエルヴ
④近距離中K→中鉄山靠→揚炮	Q　春麗　まこと

SUPER ARTS

I 揚炮

●ストック数…1
●ゲージ…120

リーチはないが攻撃発生が2フレームと早く、威力の高さがウリの揚炮。ヒット後には中鉄山靠→大絶招歩法による追い打ちが可能なため、総合ダメージには目を見張る。中P→大P→←+大PSC、近距離小P→小K→中P→小鉄山靠SC、しゃがみ小K×2キャンセル、そしてしゃがみ中Pノーキャンセルなど、連続技として狙っていける状況が多い点も見逃せない。

ゲージが極端に長く、ストック数は1つしかないため、EX技との兼ね合いが難しいのは事実。だが、単体の使いやすさはユンの持つSA中一番。初心者にもオススメできる最も安定したSAといえる。

II 槍雷連撃

●ストック数…3
●ゲージ…88

ゲージが短く、かつストック数が多いため、こまめに使っていけるSA。揚炮と比較すると攻撃発生は4フレームと遅く、威力面ではかなり劣ってしまうものの、突進力があるため、反撃技としても効果を発揮する。用途が連続技だけに留まらず、汎用性の高さがウリのSAだ。

唯一の難点は下段ブロッキング対策技から連続技にしにくいこと。一応、近距離中P、そしてしゃがみヒット中P→大Pからノーキャンセルで狙えるが、ヒット確認が難しいうえに、タイミングがシビア。

この部分をどうやって補っていくかが、このSAを選択したときの最大の課題となる。

III 幻影陣

●ストック数…[illegible]
●ゲージ…72

幻影陣は前作ほどの強さは見えないものの、無限の可能性を秘めたSAだ。それだけに様々な使い道があり、扱いがとても難しい。

まず覚えてほしいことは連続技としての使い方。幻影陣中の攻撃はすべて空中コンボ判定を持っているので、これを利用して連続技を決める。

連続技の内容は下の表の通り。近距離小PTCからの小鉄山靠を決めたあと、SC幻影陣を発動し、素早く中P、中鉄山靠で相手を浮かせる。そのあとの空中追い打ちは画面端に相手を追いつめているか否かで内容が変わるぞ。

なお、運びパターンを決める際に相手がユリアン、またはトゥエルヴの場合、虎撲子のタイミング若干遅らせる必要がある。また、Qが相手のときは中絶招歩法を小絶招歩法に変えなければならない。



そして、すぐさま中P。さらにキャンセル中鉄山靠で相手を浮かす。



近距離小PTCキャンセル小鉄山靠からSCして、幻影陣を発動する。

幻影陣コンボ一例

始動：近距離小PTC→小鉄山靠→幻影陣→中P→中鉄山靠

●画面端パターン　始動～中鉄山靠×7→大絶招歩法

●運びパターン　始動～大鉄山靠→中絶招歩法→虎撲子→大絶招歩法→近距離中K→中鉄山靠→大絶招歩法

ここで紹介した連続技はほんの一例にすぎない。まだまだ強力な連続技は発見されていくはずだ。また、幻影陣は連続技に限らず、対空や崩しといった使い方もある。それらを踏まえつつ、次回のユン攻略ではもっと詳しく解説していく予定なので、気長に待っていてほしい。



大きな可能性を秘めた幻影陣。これからどんどん発展していくだろう。

コマンド
■★鉄山靠 →↓↘+P　■★絶招歩法 ↓↘→+P　■★二翔脚 →↓↘+K　■虎撲子 ↓↙←+P　■前方転身 →↘↓↙←+K　■旋風脚 →+中K　■打開 →+大P
■雷撃蹴 空中で↘+K　■揚炮 ↓↘→↓↘→+P　■槍雷連撃 ↓↘→↓↘→+P　■幻影陣 ↓↘→↓↘→+P

YANG

転身穿弓腿で決まり!? ヤン



まず雷撃蹴のコントロールを身につけ、ヒット確認蟷螂斬から覚えていこう。

ターゲットコンボ一覧

- 立ち中P→立ち大P→←+大P
- 立ち小K→立ち中K→立ち大K
- 斜めジャンプ中K→↘+中K（雷撃蹴）

空中TCをブロッキング対策に

TCはどれも前作からあったものだが、念のため簡単にその性質を説明しておこう。

「中PTC」の1発目は、近、遠距離どちらでもOK。ただ、2発目の立ち大Pまではレバーがニュートラルでなければならない点に注意。3発目の←+大PはSCが可能。

「小KTC」は、つなぎが早いので割り込みブロッキングはされにくいが、初段が上下どちらでもブロッキング可能という欠点を併せ持つ。

「ジャンプ中KTC」は、空対地や空対空に使える貴重な多段ジャンプ攻撃。垂直ジャンプ、小or大雷撃蹴ではダメだという点に注意。



ブロッキング対策になるジャンプ中KTC。雷撃蹴と使いわけていこう。

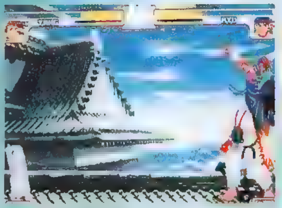
めくり雷撃蹴を狙え！

ジャンプ攻撃で跳び込みでもっとも多用するのが雷撃蹴。やはり、素早い跳び込みで、角度も調整できるという利点は大きい。地上技（連続技）につなぐなら、打点を低くすることが大切だ。

雷撃蹴慣れした相手は、ジャンプ攻撃やブロッキングを狙ってくるが、ジャンプ攻撃には空中ブロッキングを、地上でブロッキングを狙う相手にはジャンプ中KTCやスカし投げを狙っていこう。手堅いのは、相手の足元ギリギリに着地しての膝蹴り（レバーニュートラル投げ）だが、相手がガードしがちなら積極的に前方転身を狙っていこう。

相手をダウンさせたら、起き上がりにめくり雷撃蹴を狙っていくのも有効だ。画面端以外でのめくりは少し難しいが、画面端なら「画面端に押しつけるように雷撃蹴を繰り出す」ことによって簡単にめくりが狙える。雷撃蹴に免疫がない相手は、面白いようにくらってくれるはずだ。

ちなみに、相手を跳び越して小雷撃蹴でめくることも可能。ただし、跳び越し後は雷撃蹴のコマンドが左右逆になる点に注意してほしい。



画面端なら簡単にめくることができる。ただし右の表の5キャラにはダメ。

画面端限定「雷撃蹴でめくれないキャラ」一覧

ユン・ヤン
いぶき
レミー・Q

・ユン&ヤン共通の表です
・以上の5キャラは快跑での裏回りも可

前方転身後の追い打ちは？

前方転身後は、「しゃがみ中K→大orEX蟷螂斬」を基本とし、SAゲージが溜まっていたら「しゃがみ中K→雷神魔破拳or転身穿弓腿」を狙っていく。ゲージにゆとりがあるなら「EX穿弓腿→転身穿弓腿」も狙っていきたい。

奇襲として、左連続写真のように、立ち小Pから快跑や→+中Kへの連携も面白いぞ。



「前方転身後→EX穿弓腿」後に立ち小Pで追い打ちし…、



キャンセル快跑で裏廻り！→+中Kやリープスカし連携なども狙えるぞ。

超重要！ヒット確認蟷螂斬

地上戦の大きなダメージ源となる「ヒット確認蟷螂斬」は、2種類に大別される。

1つ目は「しゃがみ中Kor近距離立ち中P→小蟷螂斬」からのヒット確認「大蟷螂斬×2」。1発目の蟷螂斬が小なのは、ガード後に隙がない（SAでも反撃不可）からだ。

2つ目は「しゃがみ小K×2→EX蟷螂斬」。もちろん、しゃがみ小K×2からのヒット確認だ。

どちらもガード後に様々な選択がかけられるので、バンバン狙っていこう。



あらゆる状況で狙えるしゃがみ小K。2発でヒット確認して…、



ヒットしていたらEX蟷螂斬！転身穿弓腿や雷神魔破拳もつながるぞ。

SUPER ARTS

Ⅰ 雷神魔破拳
●ストック数…1
●ゲージ…120

ヤンのSAの中で最も攻撃力が高く、無敵時間も長いので、連続技だけでなくカウンター技としても使える。

欠点は、最大ストック数の少なさ（1）と攻撃発生の遅さ、空中ヒットだとカス当たりになる点。攻撃発生の遅さは「暗転を見てからブロッキングされてしまう」ほどだが、ブロッキングに慣れていない相手なら話は別。ガードされても「1フレーム先に動ける」ほど隙がないので、積極的にカウンターを狙っていこう。

主な連続技は「前方転身↓しゃがみ中K↓雷神魔破拳」と「しゃがみ小K×2↓雷神魔破拳」の2つ。後者はかなりの体力を奪える下段ヒット確認連続技なので、難しくともぜひマスターしてほしい。

Ⅱ 転身穿弓腿
●ストック数…2
●ゲージ…104

雷神魔破拳と違って空中ヒットでもきっちり拾えるのでコンボとして使いやすく、発生が早いので返し技としても使いやすい。さらに、最大ストック数が2なのでEX必殺技にSAゲージを使っていけるというのも利点だ。ガードされたときの隙はかなり大きいので、カウンター狙いのときはかなりのリスクを覚悟すること。

連続技としては「前方転身からの追い打ちは？」で挙げた2つの他に、中PTCやしゃがみ小K×2、リープの終わりぎわヒットなどからヒット確認して使っていく。

Ⅲ 星影円舞
●ストック数…1
●ゲージ…64

本体と2体の分身、計3体の攻撃によって非常に隙の少ない連携が可能で、ブロッキングされても反撃されにくいという特長を持っている。が、やはり最大のネックは、発動後の硬直時間の長さにある。

方針としては、「ダウンを奪ったらまめに使って起き攻めを仕掛ける」のがいいだろう。中PTCや膝蹴り（投げ）のあとなどが狙い目だ。

起き攻めにめくり雷撃蹴を狙う場合は、本体ではなく分身にめくらせるのもポイント。こうすると、ヒットorガード時に本体側に引き寄せてくれるので、その後の連携or連続技が狙いやすいからだ。

めくり雷撃蹴からは、「しゃがみ中K↓白虎双掌打」や「小蟷螂斬1発止め×α（タイマー切れまで）」などが入るぞ。ガードされていたら投げという選択肢も忘れずに。



転身穿弓腿のコマンドを入力しておき、ヒット時のみボタンを押すのだ！



星影円舞はSAゲージが短いのでマメに使おう。ダウンさせたら発動だ！

コマンド

■★蟷螂斬 ↓↘→+P（連続入力可） ■★穿弓腿 ↓↘→+K ■白虎双掌打 ←↙↓+P ■前方転身 →↘↓↙←+K ■快跑 →↓↘+K ■旋風脚 →+中K
■雷撃蹴 空中で↘+K ■雷神魔破拳 ↓↘→↓↘→+P ■転身穿弓腿 ↓↘→↓↘→+K ■星影円舞 ↓↘→↓↘→+P

一生ついていくぜ!

リュウ



しっかりと基本をものにして、
そこからいろいろと発展させよう。

担当：K-TAN

ターゲットコンボ一覧

●遠距離大P→大K

基本はゆったり動作から牽制すべし

基本的な立ち回り方としては、レバーを左右に入れつつキャラを前後に動かし、通常技を出して牽制していく。牽制として主に出す技は、立ち技では中P、遠距離中K、大K。しゃがみ技では中Kだ。立ち技に関しては、相手キャラに当たるか当たらないかぐらいの間合いで出し、逆に相手キャラの出した牽制技を潰すような感じになる。

ただし、だからといって、ブンブン空振りで出していいというわけではない。相手キャラ側にも有効な牽制技があるわけだから、技の引っ込み際を狙われたり、相打ちなることだって十分考えられる。



最もよく出す牽制技がこれ。大Kや中Pも忘れずに出していこう。

特に、立ち大Kは足下を狙われやすい。ガードと牽制、相手側の行動をよく観察して、バランスをとるようにしていこう。

しゃがみ中Kの場合は、これがまた空振りするわけにはいかない。もちろん、絶対にダメというわけではないのだが、実は相手キャラの牽制技に弱いのだ。出してはみたものの、当てることができずに牽制技をしゃがみでくらって、ダメージでかいのおまけつきだ。このように、しゃがみ中K→波動拳（or竜巻旋風脚）などを狙うときは、勇気をもって一歩踏み込み、当てるようにしていこう。



そんなバカな！足下のやられ判定がどっかいっちったい！

牽制動作からステップアップへの道

牽制動作ができるようになったら、今度はその次へステップアップしてみよう。まずは、牽制技とガードの選択の中に、ブロッキングを混ぜる。ブロッキング方向は、相手が立ち技と下段技、どちらを良く出すか確認しておこう。もし相手キャラの技をブロッキングできたら、必殺技で返そうとはせず、立ち中Pなどの技で攻撃するだけで十分だ。これにプラスして牽制技が相手キャラにヒットしていれば、相手側は攻撃するのをだんだんためらうようになるだろう。

相手が牽制技を出さなくなってきたら、今度はダッシュの出番だ。ダッシュで近づいたあとの選択は、投げ、しゃがみ小K、立ち中Kだ。ただ、間合いが離れていると投げられないので、投げの選択を省いてしゃがみ小Kから始めてもいい。しゃがみ小Kを1発ガードさせたら（ヒットしていてもいい）、➡+中P、リープアタック、しゃがみ中K↓波動拳、遠距離立ち中K、そして、再びダッシュで接近するなど多くの選択がある。

➡+中Pとしゃがみ中Kを選択した場合はそこで流れが止まってしまうので、あとはブロッキングかガードの選択ぐらいになる。しゃがみ小Kからのダッシュは完全に投げ間合いに入るので、表に載っている三択が有効だ。一応バクチで昇龍拳というのもあるが、ガードされたときのことを考えるとやはり怖くて撃てない。なお、大まかな流れに関しては、表のほうを参考にしてほしい。思い切ってやってみよう。

しゃがみ小Kをガードさせたあとの行動

- しゃがみ小Ⓚ1発
  - →ブロッキング
  - →リープアタック
  - →➡+中Ⓟ
  - →前ダッシュ
    - →しゃがみ小×2
      - →C真・昇龍拳
      - →C真空波動拳
    - →投げ（ブロッキング対策）
    - →近距離立ち中Ⓚ（下段ブロッキング対策）
  - →しゃがみ中Ⓚ➡波動拳
  - →遠距離立ち中Ⓚ



オーソドックスながら有効な連携。リープに置き換えてもいいぞ。



しゃがみ小Kは次への布石。迷いは禁物だ。

SUPER ARTS

I 真空波動拳

●ストック数…2
●ゲージ…112

ゲージが長くストック数も2つあるので、真空波動拳だけでなくEX技に使えるのが大きい。灼熱波動拳は至近距離でガードされてもまったく反撃されないし、真空竜巻旋風脚はブロッキングのうまい人への対策にもなる。3つのSAの中では、一番安定した技といえるだろう。それに、しゃがみ中K↓大波動拳↓SC真空波動拳と、普通の連続技としても扱いやすい。

あとは、しゃがみ小K×2がヒットしたのを目で確認して、2発目にキャンセルをかけて出せるようになれば、かなり戦力アップになる。これは、真・昇龍拳にも応用がきくぞ。

II 真・昇龍拳

●ストック数…1
●ゲージ…128

威力を見れば、間違いなく最強クラスのSAだろう。対空技として使うときは、引きつけて出さないと真・昇龍拳にはならないので注意しよう。

相手が警戒してジャンプしてこないときは、しゃがみ小K×2から狙うか、あとはバクチかブロッキング後に出す。

バクチにも相手キャラの起き上がりに重ねてみたり、こちらがダウンしているときにリバーサルで出すといったものがあるが、特に有効なのが、空ジャンプ（ジャンプはするが攻撃はしない）から着地と同時に出すといったものだ。相手がストⅢのセオリーを知っている人ほど、この手に引っかかりやすい。

III 電刃波動拳

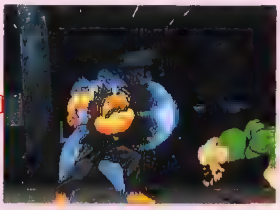
●ストック数…1
●ゲージ…96

ボタンを押しっぱなしにすることで電力を充電することができ、充電すればするほどヒット数（最大5発）と弾速が上がっていく。充電は、ボタンを押している間にレバーをぐるぐる回すことで、より早く溜めることが可能だ。

狙うチャンス、勝率、ともに高いのが特徴で、相手側にしてみれば、ガード不能というだけでも脅威だろう。

使う場面の代表として2つあり、相手キャラのジャンプをしゃがみ大Pで高めの位置で当て早めに落とし、相手キャラが着地する前に小波動拳↓SC電刃波動拳を重ねておく。

もう1つは巴投げで画面端に追い詰めて起き上がりに小波動拳→SC電刃波動拳を使う。どちらの場面でもそうだが、5発まで充電する必要はなく、3発ぐらいでも十分だ。



巴投げから起き上がりに重ねて出す！同時にレバーをぐるぐる回せ！



あとはタイミングをみてボタンを放せばいい。欲張るとジャンプされる。

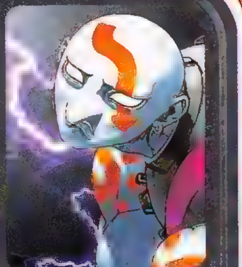
コマンド

■★波動拳 ⬇⬊➡+P ■★昇龍拳 ➡⬇⬊+P ■★竜巻旋風脚 ⬇⬋⬅+K（空中可） ■★上段足刀蹴り ⬅⬋⬇⬊➡+K ■鎖骨割り ➡+中P
■鳩尾砕き ➡+大P ■真空波動拳 ⬇⬊➡⬇⬊➡+P ■真・昇龍拳 ⬇⬊➡⬇⬊➡+P ■電刃波動拳 ⬇⬊➡⬇⬊➡+P溜め

NECRO

輝く蛇は希望の光

ネクロ



削岩蹴りと竜巻フックが狙われるようになるといよいよ妾らしい「蛇」たちを使うことになるか…まずは基本から。

担当：蛇神教信者　真瑠世

ターゲットコンボ一覧

●←+小K→中P

かる〜いステップで

ネクロのラッシュは端でこそ価値が高い。まずはそこに至るプロセスから見ていこう。中間距離でしゃがみ中Kと立ち中Pを振り回し、相手が跳ぶのを待つ。ここで相手が跳んできたら、しゃがみ中Pや中電磁ブラストで撃墜、もしくはブロッキングから←+中P、投げ、しゃがみ小Kからコンボを狙っていこう。

つまり、まずは相手に攻めさせ、そこから、

●空中ヒット
●投げ
●ダウン

のどれかを決めるわけだ。

そうしたらダッシュで近寄って攻撃していけば…ハイー端に行ったでしょ。

というシナリオが簡単で実戦的だ。つまり、牽制に意識を集中してしまって対空がおろそかになってはいけないのである。意識は常に対空に向け、リーチの長い牽制は横から近づかれないようにするだけのもの、として認識しておこう。

さらに狡猾な動きを

中間距離で威嚇していくとき（狙いはあくまでも跳ばすこと）、ジャンプ攻撃も使いたい。そこで垂直ジャンプから大or中攻撃を出していこう。

大Pは早めに出して空対空を意識し、大Kは相手の頭上に乗せるようにして使うと効果的。中Pはリーチが長いので間合いが遠いときに使う。中Kは着地寸前まで出せるので、ジャンプの最後まで牽制できる高性能ぶり。相手の動きを見つつ使い分けていこう。

ジャンプ攻撃が空振りしたとき、直後の相手ジャンプに反応しやすいのも重要。跳び込みに頼るキャラへ特に多用していこう。

次は地上から攻めていく場合。牽制でダメなら思い切ってトルネイドフックでいくのも1つの手だ。中トルネイドフックの2段目を当てるように出すか、1回ダッシュしてから小トルネイドフックを使うといい。ダッシュする場合は、投げ間合いに入らないように注意したい。



←+中Pで追撃すると…ダウンしな〜い。つまり終わらな〜い。



ドリルキックがラッシュの基本。ガリガリと上から押しまくれ。

瞬殺の宴

端に追いつめたら、延々とラッシュをかける好機到来。使う技はジャンプ後すぐに出すドリルキック（以下、すぐドリ）とトルネイドフック（小と中）、投げがメイン。

すぐドリ連発でイヤらしく上から押さえ込み、トルネイドフックでコンボを狙っていこう。小トルネイドフック、エレクトリックスネーク、投げの3種類からは、中Pで追撃して転ばさないように。スタンゲージの回復を防ぎ、相手を撹乱するわけだ。

さて、相手との間合いが近いときはしゃがみ小Kか←+中K↓小トルネイドフックか←+中K↓中トルネイドフックでブロッキング2択を迫るのも重要。すぐドリ後や起き攻めで使っていこう。

あとはこれらラッシュのつなぎに、しゃがみ小Kと中P、リープを散らせばもうできあがり。瞬殺開始!!

SUPER ARTS

I 超電磁ストーム

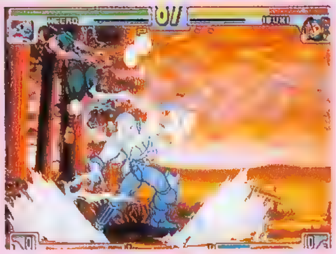
●ストック数…1
●ゲージ…88

地上で全段ヒットするとかなりのダメージを奪える超電磁ストーム。また、トルネイドフック後の追撃や、対空兵器としての性能も見逃せない。はっきり言ってかなり使いやすい（性能はね）。

が、惜しむらくはゲージストック数が1であること。EX必殺技に使いたい場合もあり、そこで迷って結果的にラッシュが途切れてしまうこともよくある。

一見高性能だが、それは防御面に重きをおいたものなのを忘れてはいけない。つまり、我慢比べで勝つ自信がある人に向いているだろう。そうなると、使う場面は対空が主になる。クリーンヒットは望めないので…。

使いこなすのであれば、ブロッキング後かリープの終わり際からのヒット確認をマスターしていきたい。それができれば攻守両面で大活躍するだろう。あくまでも地上ヒットを追求しないかぎり総合力が落ちてしまうので、実は最も難しいSAといえるかもしれない。



激安超電磁なんだな、コレが。ダメージ源にするにはちょいと…。

II スラムダンス

●ストック数…1
●ゲージ…104

投げ系のSAなので、確定状況はブロッキング後ぐらいなもの。が、やはりダメージ的に魅力なのはいうまでもなく「勝率は他のSAより良い」かもしれない。相手を画面端に追い込んでから、ドリルキック後、リープ後、トルネイドフック後などが主な狙い目になる。

が、これがヒットして勝ったところで、キミのネクロレベルは上がらないはずだ。他のSAで基本をしっかり押さえつつ、最終的に「博打要素でしか俺に勝利はない」と思った人は存分に使ってほしい。

とまぁ、否定的な個人の意見はどうでもいいとして、今度は「ハズしたとき」の対処を考えてみよう。

スラムダンスの怖いところはこの「スカった」ときもそのままダメージが見込めるところだ。相手はジャンプして逃げるはずなので、←+大Pを素早く出していくといい。この場合、相手はジャンプ直後に空中ブロッキングを入力しなければならず、最速と少し遅らせた←+大Pを使い分ければ、ほぼ空中ヒットするという具合だ。

←+大Pを決めたあとは追撃可能。←+大Kを入れよう。すると、結果的に大攻撃が2発入ることになるのでダメージ的に申し分ない。相手を画面端に追いつめるのは、←+大Pでバックジャンプを逃がさないようにする意味も含んでいるのだ。

2ndのときは空中コンボの威力が高かったので「わざと発動して←+大Pからのコンボを狙う」という戦法が成り立っていたというのもまた事実。3rdでは果たして…。

III エレクトリックスネーク

●ストック数…2
●ゲージ…72

唯一ゲージストック数が2であるエレクトリックスネーク。つまり、EX必殺技を使いつつもSAが狙えるという素晴らしい奴。

EX必殺技が使いやすいということは、ラッシュ力が充実するということ。そんな中でエレクトリックスネークの役割といったら、スタンゲージ増加量を生かした「下段」に集約される。ネクロをよく見ていくと、下段からの連続技が「密着時にしかない」のが最大の欠点。中段を生かし、トルネイドフックを安易に前ブロッキングされないためにも、しゃがみ小Kから決め撃ちで出すエレクトリックスネークの存在は大きい。



げ・だ・んで強力なのがあると、こりゃ「ええで〜〜」

実戦で見ると、ラッシュの要のドリルキックをガードされた場合、次の一手で下段を意識させるには、スネークファングかしゃがみ小KからのSAしかないのが実感できるはずだ。ガードされて痛い反撃を恐れるよりも、押し切って勝つことを優先するならば、この決め撃ちエレクトリックスネークは大活躍する。乱戦時もお忘れなく。

コマンド
■電磁ブラスト　→↓↘+P連打　■★トルネイドフック　←↙↓↘→+P　■★フライングバイパー　↓↙←+P　■スネークファング　←↙↓↘→+K
■★ライジングコブラ　↓↓↙+K　■ドリルキック　空中で↓+K　■超電磁ストーム　↓↘→↓↘→+P連打　■スラムダンス　↓↘→↓↘→+P
■エレクトリックスネーク　↓↘→↓↘→+P

ORO



ついに両腕解禁 オロ

SAを絡めた変幻自在な戦術に、仙人の神髄が見える！

担当：ちゃっきー

ターゲットコンボ一覧

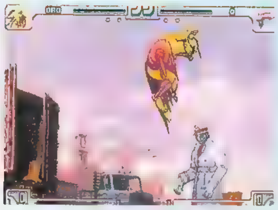
●近距離立ち小K→中K

新技の使い道

まずは、新しく加わった技の使い道を考えてみよう。

通常技は、遠距離立ち中Pと新TC。前者は牽制に役立つが、威力は低めなので、中間距離でのアクセント程度の使い方になる。後者は2発目が近距離立ち中Kと同じモーションだが、キャンセルは不可。利用価値はないに等しい。

新技の中で利用価値が高いと思われるのは、特殊技の2段跳びだ。垂直と斜めで角度にあまり違いがないことは欠点だが、幻惑効果ぐらいは期待できる。ジャンプ攻撃と空中人柱渡りにこの選択肢も混ぜ、空中からの攻めのバリエーションを増やそう。



幻惑効果が期待できる2段跳び。多用するほどのものではないが…。

ブロッキング後の反撃

ブロッキング成功後は、大きなダメージチャンスの1つだ。オロの場合、技の使い分けも重要なポイントになる。

反撃技として狙うのは、近距離立ち中K→キャンセル小仁王力と近距離立ち中P始動の空中コンボの2つがメイン。前者は主にスタン値を稼ぐもの、後者はゲージ稼ぎorSAへの連携・コンボにつなぐものという意味を持っている。

SAを絡めない場合、2つのダメージはほぼ同じ。となると、地上では少し遠めでも出せる近距離立ち中K、対空ブロッキング後は空中の相手に当ててもコンボが狙える近距離立ち中P、というのが基本になる。余裕が出てきたら、スタン値その他の状況も考えに入れて使い分けよう。どちらの技も出せないような遠い間合いでは、立ち大Kや大足払いあたりを使うといい。

SAを使わない場合のコンボについては、細かいダメージ差とともに表にまとめてみたので、使い分けの指針に活用してほしい。なお、近距離立ち中Pからのコンボは相手キャラによって少しずつ変える必要があるので注意しよう。

一方、ゲージがあるときなら、やはりSAにつながる近距離立ち中Pを多めに意識したいところ。特に、密着になることがわかっているような技を取った場合は、積極的に狙っていきたい。近距離立ち中P始動のSA関連については、下の囲み部分を参照してほしい。



近立ち中Pをいかに決めるかは、SAの活用にも深く関わってくる。

オロ基本コンボと、ダメージ順

高 ← ダメージ → 低

近距離立ち中K→キャンセル大仁王力	近距離立ち中P→2発目キャンセル人柱渡り→鬼ヤンマ	近距離立ち中K→キャンセル小仁王力
ダメージは高いが、距離が少し離れていると仁王力がとどかない。余裕のあるときに決めよう。	人柱渡り→鬼ヤンマは、基本中→中。リュウ、ケン、ショーン、豪鬼には大→中、ヒューゴーには大→大。また、ユン、ヤンには1発目キャンセルにしないとつながらない。	地上戦ではもっとも安定したコンボ。仁王力を最速キャンセルで出せば、ほぼ間違いなくつながる。

SUPER ARTS

I 鬼神力（鬼神鎚）

●ストック数…1
●ゲージ…104

発動タイプのSAとなる鬼神力。通常時に発動するなら、端に追い詰めてからが理想的だ。日輪掌SCなどで発動し、その後ジャンプで攻めよう。その後はジャンプ攻撃から選択をかけるか、または空中ブロッキングからの反撃を狙う。

そのほかでは、近距離立ち中P2発目キャンセル発動↓空中つかみ～起き攻め、鬼ヤンマ↓SC発動↓起き攻めがオススメ。後者の場合、鬼ヤンマがガードされていた場合に隙を消してくれる効果もある。起き攻めは、地上つかみを重ねることを第一に考えつつ、手を出してくるならブロッキング、ジャンプすると読んだら空中つかみを狙おう。

一方、ボタン2つ押しの鬼神鎚は無敵技。つかむ瞬間まで無敵が持続するので、割り込みに使おう。起き上がりなどは、使いどころの典型例だ。



鬼神鎚。反動のけぞりになったところに決まる。ダメージも高いぞ。



鬼神鎚を使ったこんなコンボもある。しゃがみ大Pをキャンセルして…、

II 夜行魂（夜行大魂）

●ストック数…3
●ゲージ…88

無限の可能性を秘めた夜行魂。使い方次第では、これ以上ない強力な武器になる。独自の起き攻めを組み立て、ガードを揺さぶって一気に大ダメージを狙おう。

最も安定した起き攻め法となるのが、近距離立ち中Pの2発目キャンセル夜行魂↓夜行魂↓HJ。1回目の夜行魂の残りと2回目の夜行魂が起き上がりに重なり、裏に回ったオロとの挟み撃ちになる。夜行魂は発射された側に対して正方向のガードなので、すべてガードされることはまずない。裏に回ったあとは近距離立ち中Kを1回当て、重なった夜行魂が連続ヒットしたところに、さらに近距離立ち中Kキャンセル仁王力、または近距離立ち中Pからの空中コンボを叩き込もう。ちなみにこの連携はEX鬼ヤンマスタートでも可能。ゲージに余裕があれば狙ってみたい。

なお、P2つ押しの夜行大魂は魅せ技系。これを使うのは、最後の削りやとどめのコンボなど、確実にKOできる場面のみにしておきたい。一応、近距離立ち中P2発目キャンセル夜行大魂↓バウンドしたところに空中追い打ちというコンボが入るぞ。



挟み撃ちが理想の形。次回以降で、別のパターンも紹介していこう。

III 天狗石（天狗乱石）

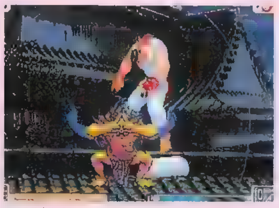
●ストック数…1
●ゲージ…112

ガラクタ3つを装着するのが天狗石。タイマーの減りが速いかわりに5つのガラクタを装着するのが、P2つ押しの天狗乱石だ。どちらかというと天狗乱石のほうが汎用性が高く、攻め、コンボともに充実している。

天狗乱石の真価が発揮されるのはやはり空中コンボだ。天狗石と違い、ガラクタが空中でヒットしている限り延々とヒットが切れない（さらに追い打ちが狙える）のが最大のポイント。これを利用し、立ち中P2発目キャンセル発動からの極大コンボを狙う。画面中央なら、ジャンプ大K↓しゃがみ大P↓➡+中P×2↓しゃがみ大P↓➡+中P↓近距離立ち中Pからのコンボとつなぐのがオススメだ。

注意点は、しゃがみ大Pを目押しで当てることと、しゃがみ大P↓近距離立ち中Pのつなぎを心持ち遅らせる（早すぎるとガラクタが働かない）こと。最後を近距離立ち中Pにするために、相手の高さを見つつできる限り前進しながらコンボをつないでいこう。

なお、画面端では、ジャンプ大K後をしゃがみ大P×5に。コンボ中に画面端に到達した際にも応用するといいぞ。



近距離立ち中P2発目キャンセルで天狗乱石。その破壊力は絶大だ。

コマンド

■★日輪掌　⬅溜め➡+P　■★鬼ヤンマ　⬇溜め⬆+P　■仁王力　➡⬊⬇⬋⬅+P　■★人柱渡り　⬇⬊➡+K（空中可）　■2段跳び　空中で⬆要素
■鬼神力　⬇⬊➡⬇⬊➡+P後、敵の近くでP（鬼神鎚　⬇⬊➡⬇⬊➡+PP）　■夜行魂　⬇⬊➡⬇⬊➡+P（夜行大魂　⬇⬊➡⬇⬊➡+PP）
■天狗石⬇⬊➡⬇⬊➡+P（⬇⬊➡⬇⬊➡+PP）

SEAN

フットワーク最高!!
ショーン



機動力を最大限に生かし、一気に叩き込んでしまえ！

担当：アストロ

ターゲットコンボ一覧
- ●近距離立ち大P→→+大P
- ●近距離立ち中P→立ち大K

全体的な動き

ショーンの全体的な戦闘スタイルは、ダッシュで一気に近づきつつ、トリッキーな技の数々で相手のガードを揺さぶり、壮絶なラッシュをかける闘い方となる。

まずは、中～遠距離時の立ち回りでの行動についてじっくり練っていこう。


ショーンの戦闘スタイルは、ダッシュで一気に近づいて…、


リープや投げなどで、相手にプレッシャーをかけていく。

遠距離からの戦術

ここで、中間距離から遠距離の行動パターンを考えていこう。まず、ショーンにとって中～遠距離時での行動は…、

①おもむろに通常技を出し、牽制する

②ダッシュで一気に間合いを詰める

③ジャンプ（もしくは、ハイジャンプ）で間合いを詰めながら攻撃する

という3つが、主に取っていく行動となる。

まず①の行動は、まさに牽制そのもの。なので、一気に間合いを詰める似たようなタイプに対して有効で、相手の踏み込みに対して技を置いておけば、事前に防ぐこともできる。なかでも、遠距離立ち大Pなどの横に判定の強い技を出しておくと非常に有効で、相手の牽制攻撃を逆に潰すこともできる。

②は、遠距離というよりかは、相手との距離が少し近い中間距離のほうが良い。

ダッシュしきったときに相手と完全に密着状態ではなく、しゃがみ小Kがギリギリ届く間合いがベスト。この距離まで移動してしまえば、リープとしゃがみ小Kの2択を相手に迫ることができるので、戦術の幅を広げるためにも細かい動作も重要になってくる。


相手と離れた間合いから前ダッシュで一気に近づいて…。


しゃがみKがギリギリ届く間合いに調整しよう。

③は、攻撃するか空中ブロッキングするかの違いで、戦術が大きく変わってくる。

まず、空中ブロッキングを前提に跳び込む場合は、タイミングのとりやすいノーマルジャンプをオススメする。ハイジャンプの場合だとジャンプが高い（当然と言えば当然だが）ので、相手もタイミングを変えて対空技を出すことが可能なためやや危険なところもある。

だが、ブロッキングに自信のある人は話は別で、相手の対空技を出させるために、故意にハイジャンプして誘ってみるのも良い。

攻撃を前提に跳び込む場合は、ジャンプ大Kの先端部分を当てるようにすれば、ブロッキングされても手痛い反撃技を受けづらくなる。

しょんぼりトルネ～ド

ショーンで大きく変更されたのが必殺技各種で、中でも、今までバリバリに使えてきたトルネードも3rdになって弱体化している。

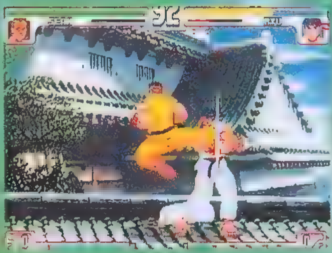
今回のトルネードは、見た目ではそれほど変わってないように思われるのだが、実はヒットorガード時の相手との間合いが近くなっている。

これにより「ヒットorガードを問わず、相手の投げ技が返し技として確定」してしまい、今までのように「とりあえず出してもいい」という技ではなくなってしまった。

また、近距離時での戦術だが、このトルネード弱体化の影響で、ガードさせてからの読み合いというのがなくなってしまっている。

そのため、「とりあえずトルネード」は極力避けて、最低でも相手の体力を奪えるように、ヒットさせることを心掛けていく。そして、刻み技をより多用し、トルネード弱体化の分までカバーさせなくてはいけない。

いちおう、投げによる返し技が可能と述べたが、毎回投げを決めるには至難の業だ。


今回のトルネードは、相手との間合いがあまり離れない。

SUPER ARTS

Ⅰ ハドウバースト
●ストック数…3
●ゲージ…72

SAゲージも短く、さらに最大ストック数が3つまでもてるため、EX必殺技と織り交ぜて使うことができる。

また、ショーン唯一の飛び道具（パーソナルを除けば）なので、離れた間合いから狙えるのも嬉しい。しかし、技自体の硬直時間もかなり長いので、少し離れた間合いでガードされてしまっても、反撃技を受けてしまう恐れがある。

使うのであれば、バクチ技としてではなく、確実に決められる連続技から使うことをオススメする。

一番狙いやすい連続技は、しゃがみ小K×2→ハドウバーストが狙いやすく、特に刻み技を重視するショーンにとっては、かなり重宝する連続技で、かつ、しゃがみ小Kのヒットチェックも簡単に見極めることも可能。

気をつけなければならない点は、しゃがみ小Kからハドウバーストにつなげるときにリュウビキャクにバケてしまうことが多いことだ。注意しておこう。

Ⅱ ショウリュウキャノン
●ストック数…2
●ゲージ…96

対空技としてはバツグンの性能を誇るのだが、実際にこのSAを使用してみると、決める状況が非常に少ない。また、ショーン自体は相手とほぼ密着している時間のほうが多いので、跳び込み攻撃を待ってSAを始動するよりかは、攻めに転じていたい。

なお、相手と密着しているならこの技もしゃがみ小K×2から決めることも可能で、さらに相手の背中が画面端なら、ショウリュウキャノン後に、落ちてくる相手に立ち中Pによる追い打ちを決めることができる。


端で決めれば、落ちてくる相手に立ち中Pを当てられるぞ。

Ⅲ ハイパートルネード
●ストック数…1
●ゲージ…120

今回のハイパートルネードは、ストック数が2から1に変更されたのが一番痛い。

ダメージ量は、2ndのハイパートルネードとほとんど変わらず、近距離立ち大Kからノーキャンセルでつなげることも可能だ。

だが、2ndに比べると近距離立ち大Kからハイパートルネードにつなげるには、かなりシビアになってしまったので失敗する人も多いだろう。

また、ストック数も1しかないので、確実に決められるようにしたい。この技も、しゃがみ小K×2から決めることができるので、他のSA同様に決められる確率が高くなる。


近距離立ち大Kから決められるが、シビアになっている。

コマンド
■★リュウビキャク ↓↘→+K ■★ショーンタックル ←↙↓↘→+P（ボタン押しっぱなし） ■★ドラゴンスマッシュ →↓↘+P ■★トルネード ↓↙←+K
■前転 ↓↙←+P ■ショーンパチキ →+大P ■ローリングソバット →+大K ■ハドウバースト ↓↘→↓↘→+P ■ショウリュウキャノン ↓↘→↓↘→+P連打
■ハイパートルネード ↓↘→↓↘→+P

DUDLEY

過酷なバトル 華麗なコンボ



ダッドリー

今回は近距離戦で重要となる、ヒット確認可能な連続技について説明しよう。

担当：善之字元帥

ターゲットコンボ一覧

- ●立ち小P→立ち中P→立ち中K
- ●→+小P→立ち中P
- ●しゃがみ小K→しゃがみ中P→しゃがみ大P
- ●しゃがみ小K→立ち中K
- ●立ち中K→立ち大K→立ち大P
- ●→+大K→立ち中K
- ●立ち中P（→+中K）→立ち中K→立ち大P
- ●立ち小K→立ち中K→立ち中P→立ち大P

最重要！立ち大Kからの攻め

密着戦を得意とするダッドリーにとって、打撃技のヒット状況を確認してからつなぐことのできる連続技は必要不可欠である。そして、もしもキミがこういった連続技がなくて困っているようなら、ぜひ立ち大Kからのコンビネーションを覚えておこう。

コンビネーションの内容は非常に簡単で、立ち大Kを撃つとき、必ずキャンセルして大のダッキングまで入力しておくというだけ。このとき、もしも大Kがヒットしていたら、ダッキングをさらにSCしてコークスクリューやロケットアッパーまでつなげてみよう。逆に大Kをガードされたときは、キャンセルダッキングで相手に密着しているはずなので、投げなどの選択を迫ってみるといいだろう。

また、キミが選択したSAがローリングサンダーの場合、さらに手順は簡単になる。ローリングサンダーは立ち大Kのヒットからノーキャンセルで連続技になるので、キャンセルダッキングで間合いを詰める必要すらないのだ。

これらのコンビネーションをマスターすれば、近距離離戦が大幅にパワーアップすることは間違いない。前回紹介した「立ち大K↓キャンセルEXマシンガンブロー↓小マシンガンブロー↓ダッキングアッパー」（ブロッキング後に狙う連続技）と併せて使用し、どこからでも連続技を狙えるように練習しておこう。



立ち大Kのヒット・ガードに関わらず毎回キャンセル大ダッキングし…、



ダッキング中にヒットを確認！相手がのけぞっていたらSCしたい。

その他のヒット確認連続技

さて、ここで立ち大K以外の技のヒット確認連続技についても紹介しておこう。

●ショートスイングブローのヒット確認SA

厳密にはヒット確認ではないが、ショートスイングブローを出したとき、相手が何か技を出しているのが見えたら、ショートスイングブローをSCしてSAにつなぐというもの。SAがコークスクリューだと特に狙いやすいだろう。

●小足払い×2のヒット確認

リュウ・ケンなどが多用する連続技とほぼ同じだが、そもそも彼らとダッドリーではダッシュ性能が違うので、やや扱いづらいかもしれない。



ショートスイング中に相手が技を出したのを確認できれば合格ですな。

SUPER ARTS

Ⅰロケットアッパー

●ストック数…2
●ゲージ量…96

今回のSAコーナーは、各SAと連続技との関係について触れていこう。

まず、ロケットアッパーはゲージが2本あり、ダメージはSA中2番目に大きいというメリットがあるかわりに、ガードされると大反撃確定というデメリットを持っている。

連続技としては、前述の立ち大K↓ダッキングのヒット確認からが最も扱いやすいが、ここからつなげるのであればコークスクリューでもそれほど威力に差はない。ロケットアッパーを使うのなら、多段対空としてのジェットアッパー↓SCロケットアッパーを積極的に狙っていこう。



ロケットアッパーは、多段対空技としての性能に期待したいところ。

Ⅱローリングサンダー

●ストック数…1
●ゲージ量…112

ローリングサンダーは、今のところ最も有望視されているSAである。メインとなる連続技は、もちろん立ち大Kのヒット確認からつなぐパターンで、決まればダッドリーの連続技の中でも最大級のダメージを誇る（左表参照）。ただし、ブロッキング成功時には上記の連続技の代わりに立ち大KキャンセルEXマシンガンブローの連続技を使い、ゲージの完全消費を防ぐなどの工夫が必要になる。

また、前回紹介した立ち大P↓ローリングサンダーは、しゃがみヒット時限定の連続技でした（しかもタイミングが難しい）。ゴメンナサイ。



大Kヒット確認からのローリングサンダーは必須。必ずマスターしよう。

Ⅲコークスクリューブロー

●ストック数…3
●ゲージ量…80

コークスクリューブローは、ゲージの短さを活かしたアグレッシブな動きがウリ。メインとなるのは、立ち大KキャンセルダッキングもしくはショートスイングブローのSCからつなげる連続技。特に後者の連続技については、相手が技を出したのを視認してSCするという性質上、ある程度はミス（ガードされたのに撃ってしまったとか）する可能性もあるので、ガードされたときに比較的スキの短いコークスクリューはこの連続技にうってつけのSAといえる。

とにかくすぐにゲージが溜まるので、リスクを恐れずどんどん使っていこう。



すぐにゲージが溜まるため、コークスクリューを決めるチャンスは多い。

主要な連続技のダメージ比較

（ダメージ 小 → 大）

連続技	ダメージ
●コークスクリューブロー	21%
●しゃがみ大K→ダッキングアッパー	24%
●立ち大K→EXショートスイングブロー	26%
●→+中K→キャンセルEXジェットアッパー	28%
●ロケットアッパー	30%
●立ち大K→キャンセルダッキング→SCコークスクリューブロー	32%
●ローリングサンダー	34%
●ショートスイングブロー→SCコークスクリューブロー	35%
●しゃがみ小K×2→キャンセルロケットアッパー	38%
●立ち大K→キャンセルEXマシンガンブロー→小マシンガンブロー→中ダッキングアッパー	40%
●立ち大K→ローリングサンダー	44%

※数値は編集部調べ。ダッドリー対ダッドリーでの調査ですが、モニタ上で計測したため、弱干の誤差があることを御了承下さい。

コマンド
■★ジェットアッパー →↓↘+P ■★マシンガンブロー ←↙↓↘→+P ■ダッキングストレート ←↙↓↘→+Kの後、P ■ダッキングアッパー ←↙↓↘→+Kの後、K
■★クロスカウンター→↘↓↙←+P ■★ショートスイングブロー →↘↓↙←+K ■ストマックブロー →+中P ■レバーブロー →+中K ■ステップストレート →+大P
■ダートショット →+大K ■ロケットアッパー ↓↘→↓↘→+P ■ローリングサンダー ↓↘→↓↘→+P連打 ■コークスクリューブロー ↓↘→↓↘→+P

HUGO

パーム地獄再び



ヒューゴー

ジャイアントパームボンバーをうまく使ってみよう。

担当：RED

ターゲットコンボ一覧

※ヒューゴーには
ターゲットコンボはありません

地上戦そして対空

前々号でも少し紹介したが、3rdヒューゴーは無理に投げを狙うばかりでなく、立ち中Pを中心に地上戦を展開しても強い。ダメージが大きく使いやすい立ち中Pを振り回しつつ、その前後に適当に立ち小Pやしゃがみ小Pを混ぜて敵の接近を防ぐ、というスタイルだ。状況によっては、立ち中Pよりリーチは短いが発生の早いしゃがみ中Pやしゃがみ中Kも混ぜていく。

相手に跳び込まれた場合の対空処理だが、攻撃的にいくならシュートダウンバックブリーカー（以下シュートダウン）を使うのが1つの手。3rdのシュートダウンは投げ判定で、空中ブロッキング不可。相手が跳んできそうな場面で心の準備をしておき、跳んできたら素早く小シュートダウンを出すようにすればなかなかの強さを発揮する。

しゃがみ大Pも対空として使えるが、空中ブロッキングされるとかなり危険なので、多用しないほうがいいだろう。

相手のジャンプ攻撃をブロッキングしてムーンサルトプレス（以下ムーンサルト）とか、スカシ投げを読んだら着地点にムーンサルトを重ねる、といった対空処理は、受け身ながらもリターンの大きさを考えると魅力的な選択肢。着地点にムーンサルトを重ねる場合は小P＋小K同時押しで入力すれば、スカシ投げに負けてもGDになりやすい。

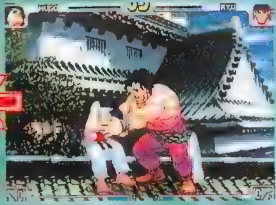
必殺！パーム地獄

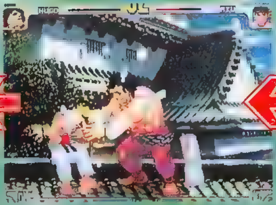
ジャイアントパームボンバー（以下Pボンバー）は、ヒットさせると相手が大きくのけぞるため、さまざまな追い打ちが可能で、ガードされてもヒューゴー側が大きく有利というスグレ技。

ヒット時の追い打ちには様々なパターンが考えられるが、とりあえずオススメなのは大Pボンバー→小Pボンバー→立ち中Pという連続技。全体力の30%を奪い、スタン値も標準タイプのスタンゲージにして50%以上は一気に溜めることができる。立ち状態の相手にヒットさせた場合は、最後の立ち中PをEXモンスターラリアットにするとさらにダメージアップ&ダウンを奪える。

大Pボンバーは、しゃがみ小Kなどからキャンセルで出したり、起き上がりに直接重ねたりして狙っていこう。1発目をガードされた場合も、お構いなしに2発目を重ねたり、意表を突いて小のミートスカッシャーでつかみにいく、といった攻めを継続できる。

また、EX版のPボンバーは、地上ヒットでも相手を浮かすことができ、メガトンプレスやシュートダウンバックブリーカーへつなぐことができる。メガトンプレス選択時は狙ってみよう。


大パームボンバーがヒット！地獄を見せてやれ。


さらにパームボンバー。中でもつながるが、小が簡単・安定。


立ち状態にヒット時は、EXモンスターラリアットをぶちこんでやれ。

SUPER ARTS

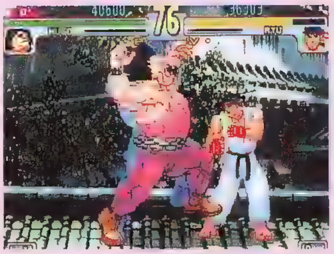
Ⅰ ギガスブリーカー
●ストック数…1
●ゲージ…128

お手軽なのは、空ジャンプやリープ後に仕掛けるパターン。安直ではあるが光ったのを見てからではジャンプで逃げられないので、結構つかめることが多い。

もちろん、ブロッキング後の反撃として狙うのが1つの理想。地上対地上ブロッキングの場合は、ブロッキングの成否を確認してからコマンド入力をしていては間に合わないので、ブロッキング入力と同時にコマンド入力を開始する。ブロッキング成功時のみボタンを押せるように練習しよう。

また、「立ち」で2回転入力ができればさらに確定ポイントを増やせるし、戦術のバリエーションが広がる。上昇系の必殺技をガードorブロッキングした場合にも確定だし、起き上がりに直接重ねる、といった狙い方も可能になるわけだ。

立ち2回転入力は、→をスタートとしたら時計回りにレバーを回し、2回転目の←の時点でボタンを押せばコマンド完成と認められる。


立ち2回転ができれば、戦術のバリエーションは確実に広がる。

Ⅱ メガトンプレス
●ストック数…2
●ゲージ…112

ウルトラスルーからの連続技として決めるのが基本。この場合は常に大で出すクセをつけておこう。

跳び込みに対する対空技として狙うのも良い。もちろん、バクチで適当に出すのではなく、相手のジャンプを視認してから出すようにする。「跳んでくるかな〜」というところで一回だけ波動入力をしておき、本当に跳んできたらもう1回波動入力＋Kで出す、なんてのが1つの入力方法だ。

対空で出す場合は、小を使うのがいい。つかみ判定の発生が4フレームと非常に早く、かなり低空にいる相手でもつかむことができる。下手すると、リープ等の超低空のジャンプ攻撃もつかまえてしまうぞ。

自分がダウンさせられた際の起き上がりなどで、リープや跳び込みを読んだら出す、というのも悪くないバクチだ。


対空ブロッキングから直接出すのも狙い目だ。


これで4割ゲットはでかい。もちろん、小で出すこと。

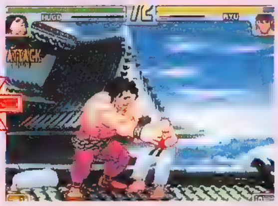
Ⅲ ハンマーマウンテン
●ストック数…2
●ゲージ…88

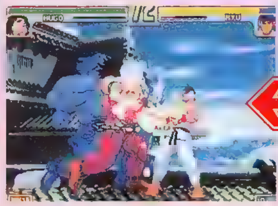
現時点での筆者の考えとしては、最もオススメできないSA。確定状況が作りにくい割にガードされた場合のスキが大きく、扱いにくい。無敵は比較的長いので、起き上がりや、攻め込まれた際の割り込み用としては強いのだが…。

しゃがみ小P×2からつなぐ以外には、Pボンバーからが連続技にしやすい。Pボンバーからは、SCはもちろん、ノーキャンセルでもつながるので、単発でPボンバーを出すときは常に狙っていこう。

ここ一番の大バクチとして割り切るなら、しゃがみ小Kキャンセルから連続技を狙う、という手もある。

最後に隠し操作を紹介しておこう。発動時にボタンを押しっぱなしにすると、技の発生を遅らせつつ相手に向かって走り続け、ボタンを離した時点で攻撃を出すことが可能。


Pボンバーを出すときは、常にハンマーマウンテンを意識。


ヒットしていたら、ノーキャンセルでハンマーマウンテンをつなげよう。

コマンド
■★ジャイアントパームボンバー ↓↙←+P ■ムーンサルトプレス レバー1回転+P ■シュートダウンバックブリーカー →↓↘+K ■★モンスターラリアット ↓↘→+K
■ウルトラスルー→↘↓↙←+K ■ミートスカッシャー レバー1回転+K ■ハンマーフック →+大P ■ボディプレス 空中で↓+P ■ギガスブリーカー レバー2回転+P
■メガトンプレス ↓↘→↓↘→+K ■ハンマーマウンテン ↓↘→↓↘→+P

SCITRON LABEL NEW RELEASE

SCITRON PONY CANYON

-ORIGINAL SOUND TRAX-

予約特典:スーパーピクチャーCD

武力 BURIKI・ONE WORLD GRAPPLE TOURNAMENT'99in TOKYO



／SNK新世界楽曲雑技団
PCCB-00379 ¥1,890(税込)

格闘ゲームのSNKが新次元のタイトルに挑戦!!

"最強"という称号を掴むのは、果たしてどのジャンルの格闘家なのか?
NEOGEO64の基板が織りなす新世界楽曲雑技団のサウンドを完全収録!!オールカラーブックレット、楽譜付

〈収録内容〉
武力ONE ～W・G・T '99 IN TOKYO～:タイトル曲1／In High Gear:天童 凱 テーマ／KO Ver.1:KO MUSIC1／GET HIGH～BURIKI MIX～:リョウ 坂崎 テーマ／Pagoda:パヤック・シピタック テーマ／Exaltation:徐 竜誠 テーマ／A Suppressed Laugh:イワン・ソコロフ テーマ／Dawn:暁丸 テーマ／Storm:ロブ・パイソン テーマ／Breaking Through:ジャック・デュガリ テーマ／Wild Eyed:パトリック・ファン・ヒディング テーマ／MI-YA-BI:西園寺 貴人 テーマ／Struggle Hard:宋 道玄 テーマ／Final Match:決勝戦MUSIC／Champion!:優勝デモ MUSIC／Take to Flight:? エンディング《Voice Collection》天童 凱／リョウ 坂崎／パヤック・シピタック／徐 竜誠／イワン・ソコロフ／他 全52Tracks



SNK Characters Sounds Collection Vol.11

©SNK 1998

八神 庵

VOICE:八神 庵／安井邦彦

SNK CHARACTERS SOUNDS COLLECTION

／SNK新世界楽曲雑技団
PCCB-00378 ¥1,890(税込)

永らくおまたせいたしました! いよいよ「八神 庵」登場です!!

シリーズ11作目の本作品、スペシャルバージョンでお届けします。テーマ曲のオリジナル・アレンジはもちろん、八神 庵を演じる、安井邦彦さんによる新録音の語り、そしてなんと! 新世界楽曲雑技団書き下ろしの新ボーカルソングを収録!! さらに、夏元雅人氏による描きおろしイラストジャケット!オールカラーブックレット! 至れり尽くせりの1枚!

〈収録内容〉
1.八神 庵という名の獣1995『ひとけのない都会の朝に』／2.嵐のサキソフォン(THE KING OF FIGHTERS'95 1500シリーズ)／3.嵐のサキソフォン(THE KING OF FIGHTERS'95 アレンジサウンドトラックス)／4.嵐のサキソフォン2(THE KING OF FIGHTERS'96 1500シリーズ)／5.嵐のサキソフォン2(THE KING OF FIGHTERS'96 アレンジサウンドトラックス)／6.夕陽と月 唄:安井邦彦・野中政宏(THE KING OF FIGHTERS'96 アレンジサウンドトラックス)／7.八神 庵という名の獣1996『コンドミニアムの部屋で聞こえしもの』／8.月の狂炎 唄:安井邦彦(NEO GEO DJ Station)／9.The Bass Is A Fact(新世界楽曲雑技団feat.八神 "Bass'n" 庵)(NEO GEO DJ Station)／10.COOL JAM～嵐のサキソフォン3～(THE KING OF FIGHTERS'97 1500シリーズ)／11.COOL JAM(THE KING OF FIGHTERS'97 アレンジサウンドトラックス)／12.風のアレゴリー 唄:安井邦彦(THE KING OF FIGHTERS'97 アレンジサウンドトラックス)／13.八神 庵という名の獣1997『裏路地に雨の落ちるが如く』／14.NEVER LOSE MY WAY 唄:安井邦彦(NEO GEO DJ Station in ねおちゅぴ)／15.嵐のサキソフォン2(THE KING OF FIGHTERS'98 オリジナルサウンドトラックス)／16.嵐のサキソフォン(THE KING OF FIGHTERS'98 オリジナルサウンドトラックス)／17.嵐のサキソフォン(THE KING OF FIGHTERS'98 アレンジサウンドトラックス)／18.八神 庵という名の獣19XX『獣の心の奥底で…』／19.Voice Collect'on(THE KING OF FIGHTERS シリーズ)／20.Monochrome 唄:安井邦彦



-RADIO DRAMA-

八神庵オリジナルドラマ 夕陽と月～プロローグ～

／SNK新世界楽曲雑技団
PCCB-00380 ¥2,940(税込) 予約特典:スーパーピクチャーCD

遂にオリジナルドラマ完成!

押しも押されぬSNK人気キャラクター「八神 庵」その魅力を120%伝えるべく、遂にオリジナル書き下ろしドラマ完成! 孤独な主人公「八神 庵」がおりなす人間模様を見事に描き出した最高傑作。演出KONNY(SNK新世界楽曲雑技団)、脚本滝本正至、カバーイラスト小森高博、最高のスタッフ&キャストで贈る必聴の一枚!「ゲムドラナイト」で放送されなかったシナリオを含んだ完全版!!

〈収録内容〉

Aライン
1.第一話『月の光』
2.第二話『開かれる扉』
3.第三話『蛇蝎(だかつ)のごとき』
4.第四話『ずっと・・・・』

Bライン
5.第二話 『悪夢』
6.第三話 『星の印(しるし)』
7.第四話 『別れの歌』
8.キャストロール
9.夕陽と月～やさしい人へ～

〈CAST〉
八神 庵
庵、内なる声(安井 邦彦)
谷間 このえ(RUMI)
谷間 菊理(かかず ゆみ)
桑原(中村 大樹)
姫宮(宇垣 秀成)
ナレーション(根本 央紀)
他

「子安、氷上のゲムドラナイト」好評放送中!!

日時:毎週日曜日
パーソナリティー:子安武人、氷上恭子

●東京放送(TBS/東京/954kHz) 深夜24:30～25:00
●北海道放送(HBC/北海道/1287kHz) 深夜25:00～25:30
●毎日放送(MBS/大阪/1179kHz) 深夜24:00～24:30
●RKB毎日放送(RKB/九州/1278kHz) 深夜24:40～25:10

6月放送中のラジオドラマは「八神 庵オリジナルドラマ 夕陽と月～プロローグ～」です。

緊急LIVE情報

SNK Presents
八神 庵LIVE!-ALONE-

ネオジオキャラクター初のソロLIVE!

あの 夕陽と月 の真実の物語をお芝居と歌によるシリアスなパフォーマンスで繰り広げるオリジナルストーリー。
出演:安井 邦彦(八神 庵)、RUMI(谷間 このえ)、かかず ゆみ(谷間 菊理) 他 出演予定

東京公演	1999年7月24日(土) 会場:新宿シアターモリエール
大阪公演	1999年7月25日(日) 会場:大阪 一心寺シアター
公演時間	昼公演 開場14:00／開演14:30 夜公演 開場17:30／開演18:00 東京・大阪共に、昼夜の2回公演

チケット好評発売中!
全席指定
お問い合わせ
東京公演 SDFインテグレーション 03-5468-5015
大阪公演 06-6362-7301



CD 99.6.17 ON SALE

-RADIO DORAMA-
Girl Doll Toy ドラマCD
／ウラン
PCCB-00376 ¥2,940(税込)
予約特典:スーパーピクチャーCD



CD 99.6.17 ON SALE

-Fantastic Character Series-
有限會社地球防衛隊
／メディアリング
PCCB-00377 ¥2,940(税込)
予約特典:スーパーピクチャーCD

PONY CANYON SCITRON INTERNET URL:http://www.scitron.co.jp/label/ お求めはお近くのレコード店で。

目次

VIDEO GAME MAGAZINE GAMEST NO.268

7/15

JULY 15

表紙「ストリートファイターⅢ3rd STRIKE Fight for the Future」イラスト/藤原ひさし

特集

ゲームスクールガイド2000 ―― 85

3DCG特集 鉄拳 TAG TUORNAMENT オープニングムービーができるまで ―― 178

特別企画

鈴木みのる氏×渋谷治身氏 パンクラス インタビュー ―― 58

スクープ

ザ・キング・オブ・ファイターズ '99 ―― 2

ぐわんげ ―― 6

一押し（イチオシ）

ストリートファイターⅢ3rd STRIKE ―― 18

鉄拳タッグトーナメント ―― 10

F355 Challenge ―― 14

攻略（コウリャク）

武力～BURIKI・ONE～ ―― 188

バトルバクレイド ―― 194

クレイジータクシー ―― 40

ギガウイング ―― 34

好評連載

設定資料集

＜バトルバクレイド＞ ―― 141

インフォメーション ―― 53

コラムの中庭 ―― 60

ガリバー通信 ―― 68

ゲーメストアイランド ―― 69

カラーアイランド ―― 128

犬福サンダーロード ―― 140

コンスポ ―― 125

猛者通信 ―― 134

初心者講座 ―― 138

TCG入門道場 ―― 138

めざせハイスコア2 ―― 164

プレゼント ―― 172

編集後記 ―― 176

ゲーメストからのお知らせ

ケータイMagazine・書籍発売のお知らせ ―― 8

ストリートファイターⅢ 3rdストライクムック発売のお知らせ ―― 55

トレカ・プライズのお知らせ ―― 122

グッズプラザ ―― 130

マルゲ屋瓦版 ―― 133

ゲーメストコミックス発売のお知らせ ―― 174

次号予告 ―― 175

ゲーメストムック・書籍発売のお知らせ ―― 177

ゲーメストEXムック発売のお知らせ ―― 204

CD発売のお知らせ ―― 205

掲載広告ご案内

アリカ ―― 56～57

エス・エヌ・ケイ ―― 206～207

カプコン ―― 208～表3

コインジャーナル ―― 137

コミック虎の穴 ―― 148～149

タイトー ―― 表2～1

テクモ ―― 表4

トライアミューズメントタワー ―― 67

ファミリーソフト ―― 135

ブロッコリー ―― 146～147

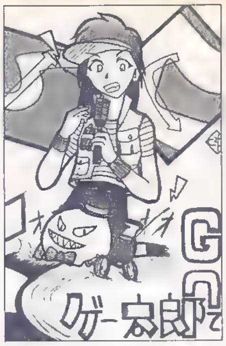
ポニーキャニオン ―― 32

マルチボックス ―― 156

STAFF

■発行人／加藤 博 ■編集人／高橋 己代子 ■編集長／石井 ぜんじ ■プロデューサー／猿渡 雅史 ■ディレクター／霜田 和人 ■デスク／遊佐 孝之 鈴木 規康 ■編集／辻本 圭介 山下 浩志 北裏 裕章 馬野 雅和 濱田 真一 ■編集アシスタント／松田 史征 我妻 禎文 岩崎 洋子 佐藤 潤一 ■ライター／ずるずる FRS-N,O C・LAN KAL MOMO びぐ 田渕健康 がっちん アディオスToshi ギィ K-TAN はまー GED 珈琲ふりーく MVP SHO CHU 伊勢猫 しじみ KMT ちゃっきー VMT-RED 京城 河本きらり屋 スー 善之字元帥 福田柵太郎 Mio アストロ 若人 ■営業制作部／二田 祐樹 入沢 英明 ■広告制作／柴田 昌毅 岩沢 恭子 ■広告営業／中野 猛一 西田 桂 甲州 一隆 勝目 誠 鮫島 昌宏 ■校正／中島 充久 ■アートディレクション／（有）齊藤デザイン室 ■製作協力／（有）ローリングストーン 西村 光賢 中西 芳彦 斎藤 若子 ■写植・版下製作／トロア企画（株） （株）オノ・エーワン

今号のむーちゃん



☆＜NEWむーちゃん・No.19・しーつーびー君＞

今号で「RCでGO!」を掲載したけど…。このところ急に暑くなってきましたなぁ。むは～。そこで今回募集のテーマは「夏」。水着が定番!?つるペタロリぷに系でも、ぼちゃぼちゃのぷりんぷりんのぼんぼ～んなんてのでもOKだ。宛先はいつもので「今号のむーちゃん」係まで。待ってるよ。

▶今号のキーワード◀

[ロケテ]

ロケーションテストの略。発売前のゲームを店舗においてインカム、客層などのデータを取るのが目的。ロケテでプレイした客の意見を元としてゲームに調整が入ることもある。新作ゲームのデモンストレーション的要素を含む場合も…。

GAME INDEX（50音順）

RCでGO! ―― 78

F355　チャレンジ ―― 10

ガンバード2 ―― 160

ギガウイング ―― 34

キャプテントマディ ―― 81

クイズ＆バラエティ　すくすく犬福 ―― 140

クレイジータクシー ―― 40

グラディウスⅣ ―― 43

ぐわんげ ―― 6

500GP ―― 157

ザ・キング・オブ・ファイターズ'99 ―― 2

ジャンピンググルーブ ―― 200

スーパーリアル麻雀VS ―― 204

スーパーワールドスタジアム1999 ―― 201

ステッピングステージ ―― 80

ストリートファイターEX2プラス ―― 186

ストリートファイターⅢ3rd ストライク ―― 18

全日本プロレス2 ―― 202

線脳 ―― 81

ソウルキャリバー ―― 154

団地で花札　奥さん米屋ですよ ―― 82

鉄拳タッグトーナメント ―― 12

電脳戦機バーチャロン オラトリオ・タングラムver5.4 ―― 46

とんでもクライシス ―― 82

パカパカパション2 ―― 198

バトルギア ―― 50

バトルバクレイド ―― 196

武力～BURIKI・ONE～ ―― 190

五月陣戦3 ―― 83

メタルスラッグX ―― 150

奥付

GAMEST VIDEO GAME MAGAZINE GAMEST No.268

発行　1999年7月15日

発行元　株式会社新声社

〒101-8935

東京都千代田区神田神保町1-26

編集部　03(3293)9324

営業部　03(3293)9321

印刷所　凸版印刷

■お電話でのご質問はご遠慮下さい。

質問等はハガキもしくは封書ではみ出しコーナー宛にお願いします。

新声社Webページ：http://www.shinseisha.cojp/

捨てゲー多くなってない!?

GIGAWING™

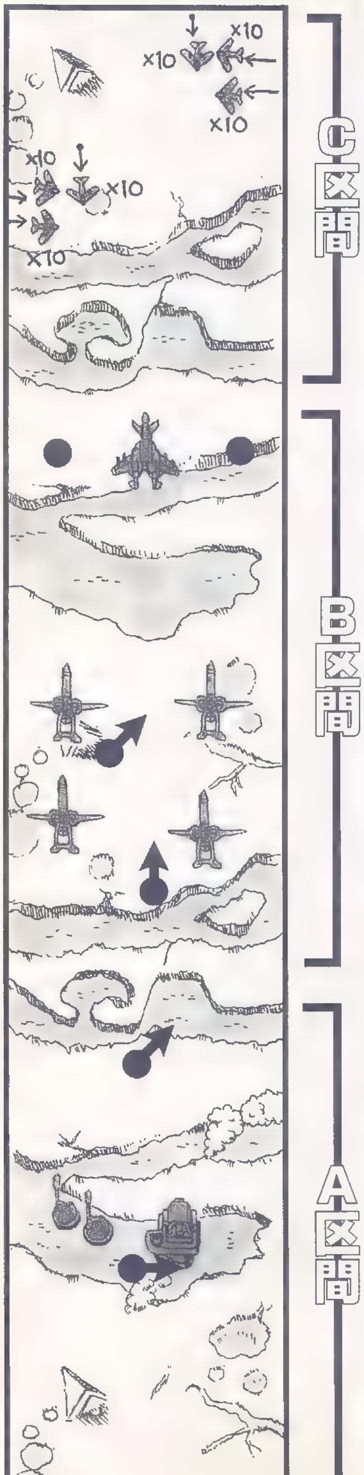
ギガウイング

前号から始まった、スコアキャンペーン対応の稼ぎ攻略（カーマイン専用）。今回はステージ3、溶岩ステージをじっくり攻略していこう。

担当：スー

STAGE3 MAP1

●MAP内の印は、RFを使うポイントを表します



A区間 いきなり重要

スタート直後、左から空中戦車が3機出現する。破壊したら、すぐに画面上中央に移動し、アイテムキャリアを出現と同時に破壊する。フルパワーだと、アイテムは+50の倍率アイテム（以下勲章）と同じなので、すぐ回収だ。

次に、下がりながら砲台を破壊し、画面下で破壊すると、+20勲章を出す砲台に、少し離れた位置からリフレクトフォース(以下RF)をかける。砲台の弾も勲章にするためだ。


パワーアップアイテムを取るタイミングが、総合倍率に大きく響くぞ。

B区間 こまかく稼ぐ

右から出現する空中戦車×3を破壊したら、次にくる緑の戦闘機編隊に備え、すぐに画面左上に移動する。緑の戦闘機を出現と同時に破壊していると、ふたたび右上から緑の戦闘機編隊が出現し弾を撃ってくるので、RFを展開し、勲章を回収しつつ、弾を反射しながら特攻し、破壊する。

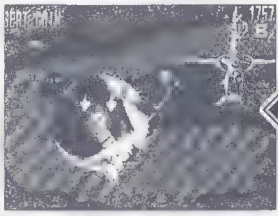

まず、画面左上で緑の戦闘機を待ちかまえ、順次撃墜し、回収していく。


右から出現したら、RFを展開しつつ撃墜していく。+10勲章はデカイ。

次に左右から、赤い中型機が飛来するので、中央で早めにRFを展開。このとき、あまり中型機との距離が近すぎると、弾を撃ってこないので注意。また、翼を展開する前に破壊すると、+2勲章を出さないので、ほんの少し待ってから撃ち始めるといい。

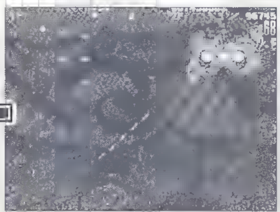
勲章を回収していると、左から中型機が出現するので、そのまま破壊し、次に右から出現する中型機のサイドショットに対し、RFをかける。

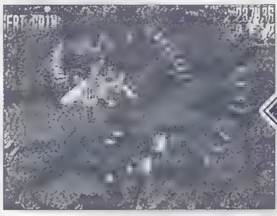

赤い中型機に弾を撃たせるように、若干後方でRFを発動させる。


左の中型機を対としたら、右の広角弾に対しRFを。+400を目安に。

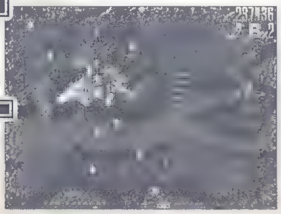
C区間 ストレンジャー

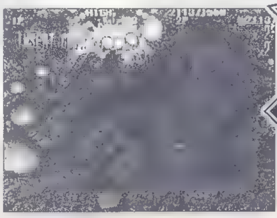
ストレンジャーが出現した直後は、まだRFが回復していないので、画面右上で待ちかまえる。攻撃を始めた直後にRFが回復するので、ショットを撃ちながらRFを展開し、ストレンジャーに重なる。このとき、ストレンジャーのサイドショットが、RFから漏れないように心がけよう。


ゲージが回復し次第RFを展開。すぐに中心に重なって、勲章を回収する。


残りを回収しつつ、そのままの位置で待機、広角弾を撃ってきたら上↘

ストレンジャーが左上に移動したら、勲章を回収しつつ、そのままの位置でストレンジャーとの横軸を合わす。ストレンジャーの広角ショットを小さく上下に動きながら回避し、攻撃が終わったら、流れ弾に当たらないよう注意。近づいたらRFを展開して、ショットを撃ちながら、再びストレンジャーに重なって破壊する。このときも、ストレンジャーにキッチリ重なって勲章を回収しよう。

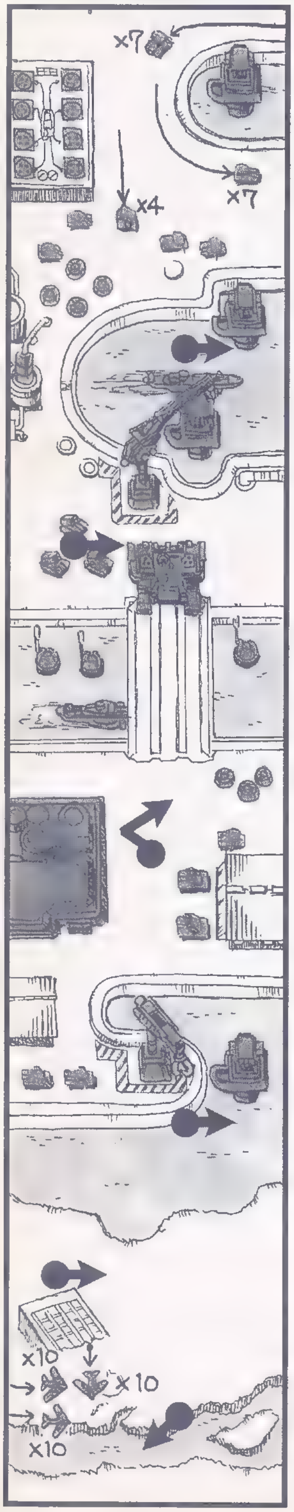

↘下で細かく動きながら回避する。発射角を変えないように注意。


2射目が始まったら、ふたたびRFを展開して重なる。+940ほどで。

スコアキャンペーン第1回集計結果は、P38～39に掲載!

STAGE3 MAP2

●MAP内の印は、RFを使うポイントを表します



F区間

E区間

D区間

D区間 ザコ、そして上陸

ストレンジャーを破壊したら、破壊すると+5勲章を出す戦闘機の編隊が左から出現する。カーマインならば、勲章を縦に集めるように破壊できるので回収は楽だ。次に右、また左と同じ戦闘機の編隊が出現するが、3つ目の編隊の破壊が遅れそうならば、RFを展開しつつ、特攻しよう。

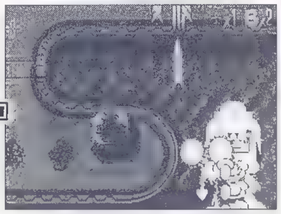

3つめのザコ編隊は、撃ちにくいのが遅れるのでRFを。+1350ぐらい。

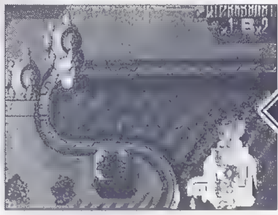

空中戦車にも、細かくRFをかける。RFの重なり点もバカにならないし。

実は、この戦闘機の編隊は、ストレンジャーを破壊する時間が速ければ速いほど多く出現するので、微妙に数が変わってくるかもしれない。

次に、空中戦車×4の編隊が3つ出現する。最初の編隊と横軸を合わせ、撃ってくる弾に対し、RFをかけて反射弾を空中戦車に当て、勲章を細かく稼ごう。

ここで、また勲章を出す砲台がくるので、連射弾を2セット反射し、画面下で破壊だ。


赤い砲台にショットを当てないように、砲台の弾にもRFをかける。

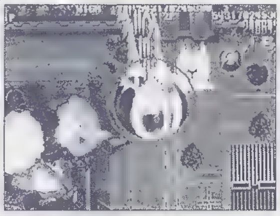

少し離れてもう一度弾を撃たせ、RFの2段階目で反射。ちょうど破壊。

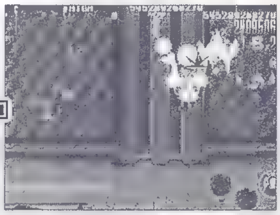
E区間 迅速に重なる

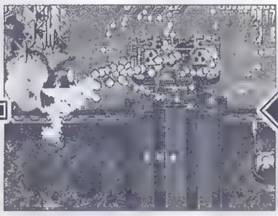
砲台を破壊したら、左から出現する空中戦車をすぐに破壊し、また左から出現する緑の戦闘機に対し、RFを展開。RFの無敵中に、アイテムキャリアまで破壊して、パワーアップをすぐに回収する。

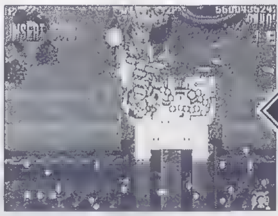
またすぐに左へ切り返して、潜水艦を破壊し、再び右へ切り返して、緑の戦闘機を撃墜する。勲章を回収したら、中型戦車より上を通って左へ戻り、RFを展開して、緑の戦闘機を破壊した瞬間に、+10の勲章を回収。

それと同時に中型戦車の弾を反射しつつ、+10勲章を取ったのを確認したら、すぐに中型戦車へ重なりにいく。このとき、中型戦車の弾の発射口より内側に入って、反射弾が外へ漏れないように。また、中型戦車にショットでダメージを与えないよう注意だ。


緑の戦闘機にRFをかけ、そのままアイテムキャリアに突っ込む。


潜水艦を出現と同時に破壊したら、すぐに右へ移動し、戦闘機を撃墜。


中型戦車の上を通って、反対側の戦闘機を撃墜しつつ、同時にRFを。

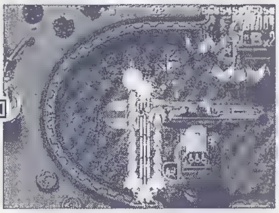

そして中型戦車に重なって、勲章を回収する。+1900ぐらいが目安か。

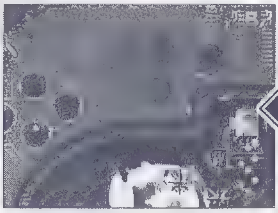
F区間 目先の+20より…

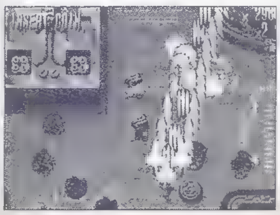
中型戦車の勲章を、すべて回収しきったら、左の給水塔(!?)を破壊し、赤い砲台のすぐ左で待機。右から出現する、緑の戦闘機を1機だけ撃墜とし(ほかの2機は砲台と同軸状のため)、砲台が画面下までできたら、砲台と残りの2機を破壊する。

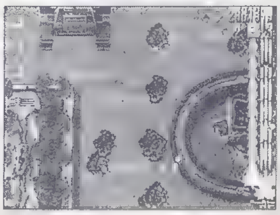
+10勲章が落ちてくる前に、左の砲台群を破壊し、落ちてきた+10勲章を回収すると同時にRFを展開して、次の赤い砲台の弾を反射しつつ、そのまま砲台も破壊してしまう。

勲章を回収したら、戦車を早々にかたづけ、左の砲台ターミナルを破壊。すぐ右に赤い砲台が出現するが、これは弾を反射せずにそのまま破壊してしまおう。もし、ここでRFを使ってしまうと、次の中型戦車に対してのRFが間に合わないからだ。


砲台の横でショットを撃ち、緑の戦闘機を撃墜。砲台が降りるのを待つ。

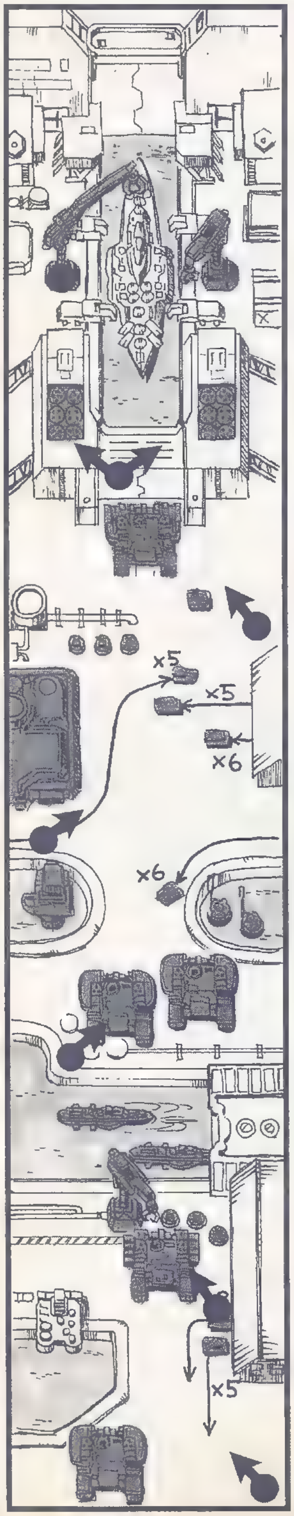

砲台を破壊したら左の砲台群を破壊しつつ、RFを展開して勲章を回収。


ザコ戦車をかたづける。くれぐれも、こんなところで凡ミスしないように。


次のRFのために、ここは赤い砲台を破壊する。そのまま右で待機。

STAGE3 MAP3

●MAP内の印は、RFを使うポイントを表します



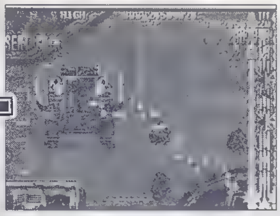
G区間 戦車のダメージに注意

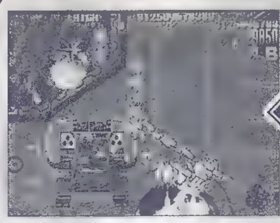
そのまま画面右隅で待機していると、右から出現する緑の戦闘機を、出現と同時に墜とせるはず。緑の戦闘機が出した＋10勲章を落ちてくるまで待っていると、中型戦車が砲撃を始めるので、そのままの位置でRFをかける。

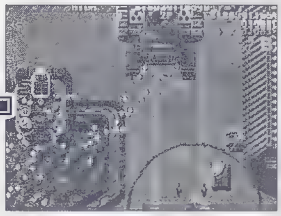
勲章を回収したら、すぐに中型戦車に反射弾が当たるように接近し、中型戦車を破壊。落ちてくる勲章を回収する。

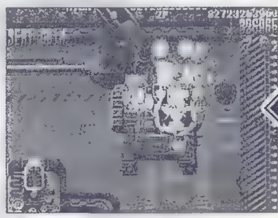
勲章を回収し終えたら、右の中型戦車の第1射目を右側に切り返すのだが、ここでは、中型戦車にダメージを与えないように、ショットを止める。

第2射目が始まる前に奥の砲台を破壊して、始まったらRFを展開し中型戦車に重なる。RFの効果が切れる手前でショットを撃ち始め、中型戦車を破壊。すぐに右側へ移動しよう。


戦闘機の勲章が落ちてくるのを待って、戦車の弾に対してRFをかける。


＋10勲章を取ったら、すぐに横移動して、反射弾を中型戦車に当てる。


右の中型戦車にダメージを与えないよう弾を回避して、奥の砲台を撃つ。


第2射目に対してRFをかけ、すぐに重なって破壊する。＋2100ほど。

H区間 山場だ！忙しいぞ

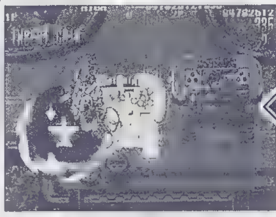
左右から緑の戦闘機が出現する。その直後に、アイテムキャリアが2機右側に出現するので、パワーアップ回収のために右側を先に墜とす。

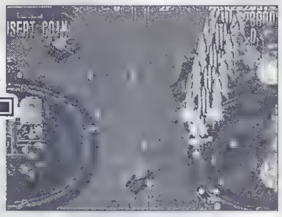
右側の戦闘機を、破壊と同時に勲章を回収したら、そのままアイテムキャリアも破壊し、すぐにパワーアップを回収。直後左へ切り返し、左の2機も撃墜する。そのままの位置で、中型戦車が砲撃を始めるので、RFを展開。反射弾が左の中型戦車に当たるように調整する。

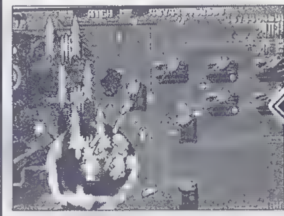
勲章を回収しているときでも、右側の中型戦車は砲撃をやめないので、弾をかわしながら勲章を回収しよう。

回収が完了したらすぐに右側の中型戦車を破壊し、ザコ戦車からの弾を回避しつつ左へ移動。赤い砲台を破壊したら、ザコ戦車の弾にRFだ。


まず、右側の一団を破壊したらアイテムや勲章を回収しつつ、すぐ左へ。


左の戦闘機も破壊したら、左の中型戦車の横でRFをかける。


右の中型戦車も破壊したら、ザコ戦車を処理しつつ、左へ移動。


赤い砲台を破壊したら、＋20勲章を待ちつつRF。＋2400ぐらい。

I区間 RFは遅れずに

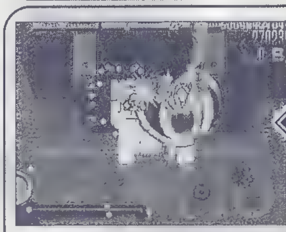
ザコ戦車をかたづけると、中央で中型戦車が待ちかまえている。この中型戦車にRFをかけるのだが、反射弾のダメージだけで壊れてしまうので、ショットを撃ち込んでしまわないよう注意。離れた位置からゲージを溜め始め、発動と同時に重なって回収する。

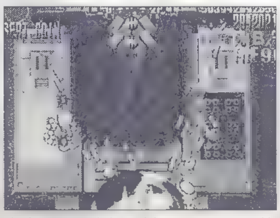
中型戦車を抜けると、ボスの待つ港の入り口だ。ここには、6連砲台が左右に設置されている。砲撃が始まったら、中央で待機し、ゲージが回復次第RFを発動。両方に対して、反射弾を当てる。

この一帯は、先ほどのザコ戦車に対してのRFから休みなくRFを使っていくので、ザコ戦車でのRFが遅れていると、6連砲台に対してのRFがつらくなるので注意。

目標倍率はボス前で×1000万～1150万ぐらいだ。


ゲージが回復したら、すぐに中型戦車に対してショットを撃たずにRF。


すぐに重なって、勲章を回収する。キャラオーバー分がもったいない。


左右からの砲撃に対しては、この位置でRF。＋2600～2700を目安に。


最後のクレーンにもRF。さすがにこのあたりの倍率だとバカにならん。

攻略地獄

スコア申請最終締め切りは、7/16㈮当日消印有効分まで

ボスの攻撃パターンとRF使用ポイントの流れ

〈第１形態〉
①後部ミサイルポッドより、ミサイルを3セット自機目がけ乱射
②後部砲門より、針弾を自機目がけて4セット発射
③針弾に対しRFを展開。砲台に重なって勲章を回収（後部砲台破壊）
④後部ミサイルポッドより、ミサイルを3セット自機目がけ乱射
⑤中央小型砲台より、レーザーを自機目がけ発射
⑥中央砲台より、針弾全方位へ発射
⑦全方位弾に対し、RFを展開。中央砲台に重なって勲章を回収（中央砲台破壊）
⑧後部ミサイルポッドより、ミサイル3セット自機目がけ乱射(後部ミサイルポッド破壊)
⑨両サイド対空砲門より、自機目がけ連射弾発射
⑩両サイドハッチより全方位弾発射
⑪全方位弾に対し、RFを展開。砲台の上を旋回するように勲章を回収
⑫艦橋後部砲台より、全方位弾発射＋中央小型砲台より、自機目がけてレーザー発射
⑬この攻撃にRFを展開。砲台に重なりつつ、勲章を回収（RFによる反射弾で両サイドのハッチ破壊）
⑭両サイド対空砲門より、自機目がけ連射弾発射
⑮連射弾を回避しつつ、ショットにより対空砲門破壊
⑯艦橋後部砲門より全方位弾発射
⑰RFを展開し、艦橋部後部砲門に重なり、勲章を回収
（艦橋部破壊により第2形態へ）
〈第２形態〉
⑱前部砲門より、針弾を4セット自機目がけ発射
⑲第2射までを画面中央で回避し、第3射を少し左に誘導
⑳針弾第3射目にRFを展開。反射弾をメダリオンに当て勲章を回収
㉑左右の前部小型砲門より、扇状の針弾を交互に発射
㉒RFの第2段階で、扇状弾を前部砲台に向け反射。同時に勲章を回収し、そのまま画面上部で待機（前部砲台破壊）
㉓扇状弾の第3射目に対しRFを展開。本体に反射弾を当てるため、発射方向の内側に入る
㉔扇状弾の第4射目を回避。
㉕中央小型砲台から、自機目がけレーザーを連射。これを回避しつつ、画面左端へ移動
㉖前部小型砲台より、全方位弾を5セット発射
㉗1～2、5射目に対しRFを展開
㉘前部小型砲台より、自機目がけレーザーを連射
㉙メダリオンより、回転火球×4を3セット発射
㉚前部小型砲台より、ワインダーバルカン＋自機狙いレーザーを発射
㉛画面右下で左のワインダーバルカンに対し、RFを展開。レーザーを回避しつつ、勲章を回収
㉜ゲージ回復し次第、右のワインダーバルカンに対し、RFを展開
㉝前部小型砲台より、全方位弾発射
㉞ボス破壊、もしくはタイムオーバーにより、ボス逃亡

STAGE3 BOSS

目標倍率×14500000

リボルビングホエール

カーマインでは、なんとこいつが３ボス。
キツい攻撃が多いが、最後のお楽しみタイムまで耐えるんだ！

第1形態

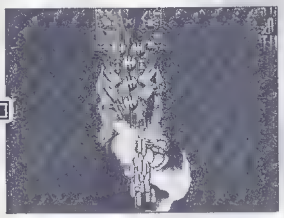
各機体によって3面までの構成は異なるが、カーマインでは、中でも強いとされるリボルビングホエールが3面のボスだ。撃ってくる弾のスピードがかなり速くなっているので、勲章に目がいって、ミスしてしまわないように。

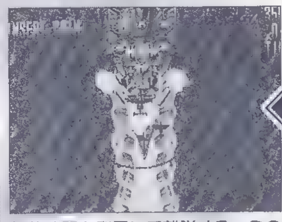
まず、ポッドから発射されるミサイルを破壊しながら、ボスの正面から心持ち左右にズレた位置で待機し、針弾が自機の横にきた瞬間にRFをかける。そのまま砲台の上まで特攻して、勲章を回収だ。

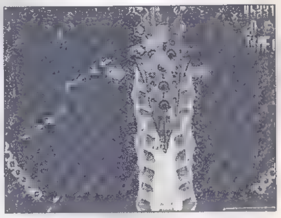
次の全方位弾も同様に、ゲージ回復した瞬間にRFを発動させ、そのまま砲台へ重なりにいく。この後、本体へダメージをなるべく与えないように、ミサイルポッドだけを破壊しよう。

両サイドハッチからの全方位弾は、なるべく早くにRFを仕掛けよう。これは、次のRFのタイミングを早めたいためだ。

RFを発動させたら、4つの発射口の上を回るように勲章を回収する。


砲台が攻撃を始めて、RFを展開したら、すぐに重なって勲章を回収し、

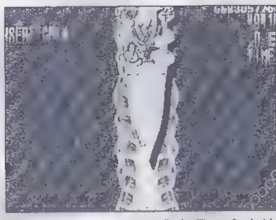

無敵時間を利用して離脱する。このボスは、これの繰り返しが基本だ。


全方位弾＋レーザーは、このように横の位置で回避すると、割と楽だ。

艦橋後部から発射される全方位弾は、回避している途中でゲージが回復するので、回復し次第RFを発動させる。この弾は避けづらいが、ボスの横に行ってしまえば、比較的楽になるだろう。

全方位弾が途切れると、対空砲台からの攻撃が始まるので、砲火を避けつつ、砲台をできるだけ早く破壊する。そして、再び全方位弾を撃ってくるので、RFを発動させ、発射口に重なって勲章を回収。ここで第1段階は終了する。

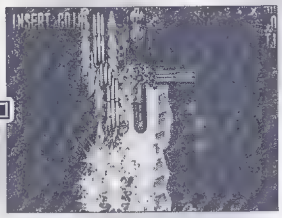
ボス戦残りタイムは、56～53ぐらいを目指そう。

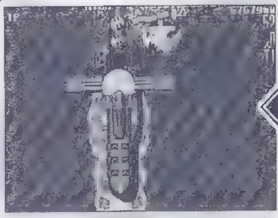

対空砲台を破壊して2度目の全方位弾に対しRF。これもすぐに重なる。

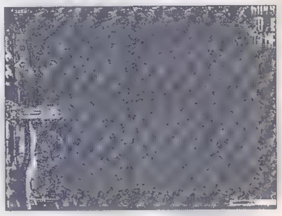
第2形態

まず、ボスの正面より、心持ち左で待機し、針弾の2発目が自機の横を通り過ぎようとして、かつ3発目がこちらに向かってきているタイミングでRFを発動。反射弾がメダリオンを当たるように調整し、そのまま扇弾の1射目まで反射する。

2射目をやり過ごして、3射に対しRFをかける。ボス本体の上で、扇弾の方向とは逆方向に反射させよう。


まず、この位置、この状態でRFを発動させ、すぐに上へ移動して、

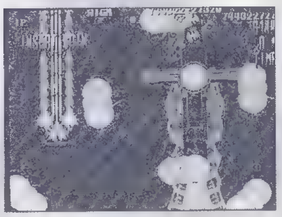

扇状弾まで反射する。すべてを反射するには、タイミングがシビアだ。


全方位弾はこの位置で避ける。この位置であれば照準爆雷も作動しない。

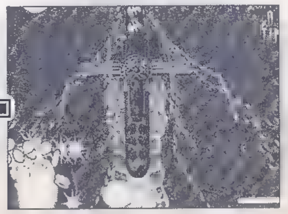
第4射目を、ボスの正面で回避しながら、ボスに撃ち込みつつ、ボスと左へ移動する。

次に全方位弾＋照準爆雷の複合攻撃がくるのだが、画面左端、自機1機分ぐらいまでの幅にいれば照準爆雷は発動しないので、全方位弾だけを集中して回避できる。この全方位弾も、ボスの正面から自機1機分ほど右に移動するだけで簡単に回避できるぞ。

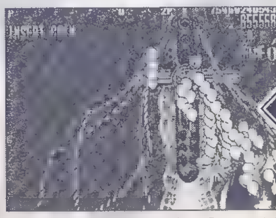
この攻撃が終わると、ボスは中央に移動し、火球を発射する。この火球は、画面左中央で、横の動きだけで回避しよう。火球への撃ち込みにも点数が入るぞ。


火球はこの位置で左右の動きだけで回避。火球への撃ち込みも忘れずに。

そして最後のお楽しみタイム、ワインダーバルカンを発射するので、画面左下でRFをかける。勲章を回収しつつ、レーザーを回避し、今度は画面右下でもう一度RFだ。


まずこの位置でRF。ある程度反射したら、キャラオーバー防止で特攻。

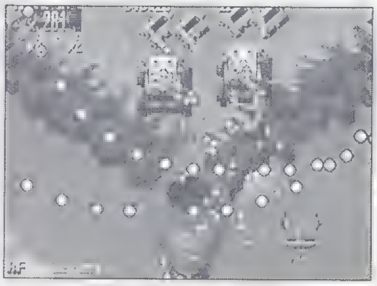

残った勲章を回収しつつ、レーザーを回避し、ゲージが溜まったら右へ。


そして、ここでもう1度RF。この面でボスに逃げられても構わない。

30位以下のスコアについて

順位	スコア	スコアネーム	機体名	店舗名
31	97兆6102億7718万1440点	AOI	カーマイン	プラサカプコン(北海道)
32	96兆5616億6286万0760点	YOUW	ボーチカ	チルコポルト新越谷店(埼玉)
33	95兆6421億5880万5860点	GSX4	ボーチカ	GAME'S DRAGON(京都)
34	95兆2316億7812万4230点	ATS	カーマイン	コスモワールド多賀店(茨城)
35	93兆1470億0101万2090点	AHO	カーマイン	ゲームセンターふれんず(東京)
36	92兆1523億8640万6010点	YAS	ヴィーダシュタント	アレックス(埼玉)
37	92兆0519億0131万8450点	ZAN	カーマイン	プレイラント中宿店(東京)
38	90兆0011億9596万8580点	AKNE	カーマイン	ゲームサファリ穂積店(岐阜)
39	84兆7786億6302万8080点	SOS	ボーチカ	フクイレジャーランド春江店(石川)
40	83兆9096億3691万5860点	BAD	ヴィーダシュタント	札幌アミュージアム(北海道)
41	81兆6813億7226万9770点	海山羊	雷迅	(株)プロハックスジョイサンモール店(広島)
42	77兆6559億2187万7910点	Y.K	ヴィーダシュタント	勝田サンメイト(茨城)
43	76兆2069億3925万7230点	ミヤムン	ボーチカ	ゲームプラザ白山(熊本)
44	75兆4036億0620万8700点	GOR	カーマイン	セガワールドアルカス(東京)
45	74兆5175億5942万0710点	S I	カーマイン	ゲームナイスデイ佐賀南部バイパス店(佐賀)
46	73兆7343億3623万7400点	ひろみ	ヴィーダシュタント	バトルアレイ(東京)
47	71兆7420億6941万6700点	HIT	カーマイン	有限会社たかき(東京)
48	68兆9640億1117万9060点	DDD	カーマイン	ゲームプラザミッキー(愛知)
49	68兆8856億1691万4810点	GAL	ボーチカ	アミューズ&スポーツ　シーザ(岐阜)
50	68兆2488億6531万8520点	S.T	カーマイン	ゲームコーナーミッキー(東京)
51	67兆4247億6868万1350点	TOK	カーマイン	プラサカプコン座間店(神奈川)
52	66兆7791億9948万4810点	K.F	ボーチカ	ゲームの森(福岡)
53	64兆0896億5518万2300点	ESP	ヴィーダシュタント	ゲームスポット大橋(長崎)
54	62兆7906億9301万4750点	M.T	ヴィーダシュタント	D.Wフィールド(鹿児島)
55	62兆2936億3193万8580点	TKM	雷迅	ホワイトハウス赤町店(佐賀)
56	58兆3568億3052万8370点	さむだ!	ヴィーダシュタント	ジョイプラザはなまる(東京)
57	56兆0249億3954万2890点	EDF	ボーチカ	ゲームスポット　オリーブ(広島)
58	53兆4220億6996万1210点	MAKI	ヴィーダシュタント	プラサカプコン(北海道)
59	52兆7200億4513万1770点	INA	ボーチカ	フレジデント(福岡)
60	51兆6867億9065万3290点	AZM	ヴィーダシュタント	H/L/S秋葉原(東京)
61	51兆1521億2666万3530点	H.H	カーマイン	Game in Base(愛媛)
62	48兆2039億9416万3940点	T.N	0	北海道フレイン(北海道)
63	47兆7166億8316万0770点	DUO	ヴィーダシュタント	ゲームスポットフォーカス(大分)
64	47兆1918億6018万9610点	ISK	カーマイン	JB'S鶴岡店(山形)
65	45兆0228億9033万5790点	KARA	ボーチカ	GAME'S WiLL(京都)
66	44兆2718億4697万6740点	TAK	ボーチカ	ミラクル沼津(静岡)
67	41兆6943億5226万4770点	ふらんき	ヴィータシュタント	ゲームセンターキャビン(愛知)
68	41兆5316億4479万7970点	RIM	ボーチカ	ゲームナイスデイ佐賀南部バイパス店(佐賀)
69	41兆0926億0488万1710点	ACE 弐	雷迅	アミューズメントグラフィティ(大阪)
70	39兆9496億9223万9280点	JAA	カーマイン	マイカルクリエイトアルファ21登別(北海道)
71	37兆7583億5423万3050点	DOG	カーマイン	メガマシック(山形)
72	37兆4164億1368万8460点	T.T	カーマイン	ミスターマック(愛知)
73	35兆7115億3100万0880点	N S	ボーチカ	ＪＯＹ　ＣＩＴＹ(愛知)
74	33兆2384億1647万5740点	KAM	ボーチカ	プレイランドパル(群馬)
75	31兆3094億2030万2650点	RYO	カーマイン	ゲームコンドル駒形本店(静岡)
76	30兆2001億1525万1900点	A.K	雷迅	アミューズメントプレイスアピナ上越店(新潟)
77	29兆6069億3856万8690点	H M	カーマイン	サーカス荒江店(福岡)
78	29兆1252億4565万1370点	N.H	ヴィータシュタント	ゲームセンター　モーゼ(東京)
79	27兆2517億4721万0780点	AKD	カーマイン	マック(岡山)
80	23兆9196億1945万0770点	どせい3	ボーチカ	北習志野ゲームコーナー(千葉)
81	20兆9437億7338万4130点	N.I	雷迅	フールイン8(山口)
82	8兆7939億4794万8630点	LED	ヴィータシュタント	ゲームコーナー　ミッキー(東京)
83	6兆9265億7539万3920点	AAA	ヴィータシュタント	遊大陸(愛知)
84	5兆7600億9835万1890点	APPZ	ボーチカ	プラサカプコン富津店(千葉)
85	3兆5423億7111万9010点	T.N	雷迅	ゲームトピアプラザ(大阪)

第一回講評



いよいよ開幕した「チャレンジ・ザ・ハイスコア TOP100」。上位陣は初回からハイレベルな闘いが繰り広げられています。その中でも、唯一200兆の大台に達した大阪のCST㋹氏が見事TOPに輝きました。おめでとうございます！

使用機体を見ると、やはり最速のカーマインが一番人気。雷迅とボーチカが若干少なめのようです。

稼ぎの基本方針は、1~3面のボスはタイムオーバーまでRFで勲章を回収し、4面以降は100%で速攻破壊を目指します。また、ショットの威力が強い(ゲーメスト編集部調べ) 2P側でプレイすれば、線路ステージでの+10を出すザコの「回し」やボスタイムに1P側と差が出ます。ちなみに1位のCST㋹氏は、5ボスと6ボスでボムを1発ずつ使っているそうです。

なお、初回は集計対象期間が非常に短かったこともあり、参加者は定員の100名に15名足りない85名で、参加者全員の名前が掲載される形となりました。何度も申しておりますが、この企画は全一スコアのみが掲載されるわけではありません。スコアにはあまり自信がない人やカーマイン以外の機体を使用している皆さんにも十分にチャンスがあります。

最終回のスコア申請は、7/16(金)当日消印有効分まで受け付けていますので、本誌の攻略記事を参考に、気軽に応募してくださいね。　(C・LAN)

チャレンジ・ザ・ハイスコア TOP 100

参加方法のお知らせ

さて、いかがでしょうか。この企画、全国1位のプレイヤーのみしか掲載されない従来のハイスコアとは違い、文字通り"上位100名を、毎月一挙掲載"という大胆なシステムを採用。見事ランクインすれば、あなたの名前、スコア、店舗名がゲーメスト誌上にドドーンと掲載されるのだ！

また、スコアは各回ごとの集計となるので、一度失敗しても、再び掲載されるチャンスあり！上級者はもちろんのこと、スコア初心者のプレイヤーや、中級者レベルのプレイヤーにとっても気軽に参加しやすいシステムとなっているのが大きなポイントだ！

もちろん、まだまだ参加できるチャンスは残っている。ラストとなる第3回目の締め切りは7/16(金)！まだ1カ月近く残っているので、以下の参加方法をよく読んで、ドンドン申請してほしい。

<ルール>

●ギガウイングが設置されている店舗なら、どこでも参加可能です

●原則的に、1人用プレイ時のスコアのみを集計対象とします
(1P側、2P側、どちらでプレイされてもOKです)

●使用機体は自由。全機体を対象とします

●各回ごとに、お1人様1枚、1機体のみの申請とさせていただきます
(複数の申請、複数の機体の申請は原則的に無効扱いとします)

●連射付きの有無は関係ありません。どちらでも申請可能です

●ゲームの難易度および残機設定は、工場出荷設定に準じます

●スコアの申請は、必ずゲーメストに付いている「ギガウイングスコアキャンペーン専用ハガキ」にてご応募ください(当日消印有効)。
このハガキ以外のスコア申請は原則的に無効扱いとしますので、ご注意を

●スコア申請時には、必ず店舗の確認印を忘れずにお願いします。
この確認印がない場合、無効扱いとさせていただきます

<応募要項>

■ゲーメストに付いている「ギガウイングスコアキャンペーン専用ハガキ」の記入欄に、スコア以外の必要事項を予め記入しておいてください

■そのハガキを持参し、実際にゲームをプレイ。申請したいと思うスコアが出たら、そのスコアをハガキの記入欄に書き、店舗スタッフに必ず確認してもらってください。

■スコアを確認してもらったら、証明となる店舗確認印を必ずもらい、50円切手を貼って、各回ごとの規定締め切り内に、ゲーメスト編集部あてまでご送付ください。

<各回の申請締め切りと、結果発表について>

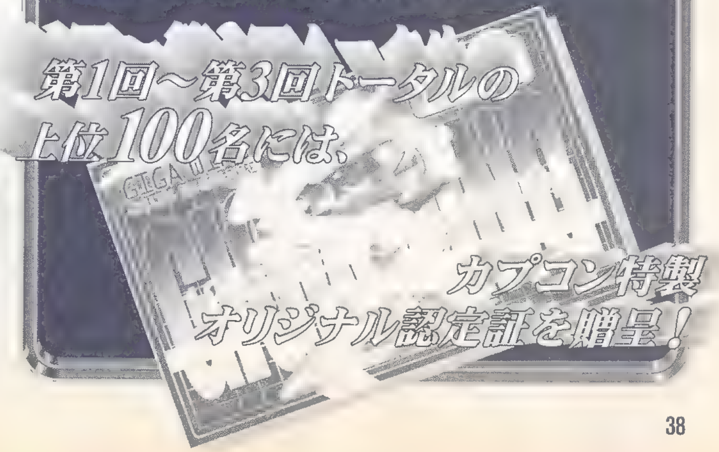
●第3回目掲載　9/30号(8/30発売号)　※7/16(金)申請締め切り

<特典>

第1回~3回のトータル累計結果で、上位100名に見事ランクインしたプレイヤーには、カプコンオフィシャルによる、「キャンペーン専用オリジナル認定証」を贈呈いたします。

<問い合わせ先>

TEL 03-3293-9324　ゲーメスト編集部　担当：山下まで
(毎週月曜日の13:00~17:00のみの受付、この時間以外の受付、およびキャンペーン以外のご質問は一切受け付けません)



CAPCOM® + GAMEST PRESENTS

GIGAWING™

チャレンジ・ザ・ハイスコア TOP100

第1回集計結果発表

平成11年5月14日 締め切り分

いよいよ始まった新型スコアキャンペーン企画「ギガウイング チャレンジ・ザ・ハイスコア TOP100」。初回は集計期間が短かったため、TOP100全部は埋まらなかったものの、1位の得点は200兆超えの大台達成！キミの名前は載ってるかな？

1 205兆9863億9299万9790点　CSTゆ　カーマイン
タイトーイン002スタジアム（大阪）

2 197兆5605億4019万2050点　20兆落　カーマイン
ゲーム　イン　サム蕨東口店（埼玉）

3 190兆7429億1870万9560点　16さい　ヴィーダシュタント
ホワイトハウス箱崎店（福岡）

順位	得点	名前	機体	店舗
4	186兆4026億0552万0640点	ACE	カーマイン	朱洸松江店2Fゲームコーナー（和歌山）
5	163兆1753億1570万2160点	O.Z	カーマイン	ゲームスクエア　ゴジラ（滋賀）
6	156兆6870億6002万0600点	MIR	カーマイン	カプコサーカス新潟東店（新潟）
7	156兆1133億4465万1470点	K.K	ポーチカ	ゲームセンタービーワン（千葉）
8	153兆4909億5014万3630点	XYZ	ポーチカ	GAMEわいずまん（神奈川）
9	142兆7761億4784万1450点	KTH	カーマイン	サービスエリアin高岡（富山）
10	142兆0349億4559万7580点	AOM	カーマイン	アミューズメントパークNASA（長野）

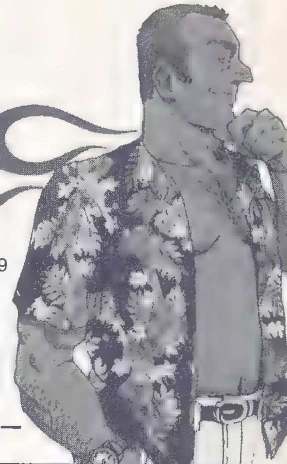
順位	得点	名前	機体	店舗
11	140兆7229億4918万1470点	DDPあ	雷迅	ゲームプラザ　ヴィクトリア（北海道）
12	137兆6105億7094万8410点	MOTT	カーマイン	GAME IN UFO（東京）
13	134兆2586億4011万7870点	SYU！	雷迅	G'-Model神保町店（東京）
14	131兆3395億7281万8450点	S.H	カーマイン	池袋カーニバル（東京）
15	130兆2784億3833万4010点	SSM	ポーチカ	ロッキーワールド仙台駅前店（宮城）
16	123兆7406億1551万2400点	HDS	カーマイン	ロッキーワールド仙台店（宮城）
17	123兆3172億0546万1750点	N.T	カーマイン	AGスクエアつくば店（茨城）
18	122兆4244億1859万9480点	COM	カーマイン	レイクサイド　ジョイメイト（茨城）
19	119兆0314億2844万1980点	怒蜂検事	カーマイン	ゲームテックイン（神奈川）
20	116兆1091億1709万9100点	YPS	ポーチカ	デイトナIII（埼玉）
21	116兆0531億8578万5310点	T&K	ヴィーダシュタント	ゲームファンタジオ伝馬町店（愛知）
22	114兆4656億0032万7570点	ALS♥	ポーチカ	アミューズメントラージ（福岡）
23	113兆4160億7188万6140点	ISO	カーマイン	プレイシティ中央町店（鹿児島）
24	109兆6914億6110万2020点	IMY	ヴィーダシュタント	遊ingポイントセオラ（滋賀）
25	105兆5988億6689万9340点	TON	ヴィーダシュタント	コスモワールド多賀店（茨城）
26	104兆9366億1941万1630点	BEA	カーマイン	アミューズメントエース（千葉）
27	103兆7712億9634万6260点	G.M	カーマイン	スーパードンキー（宮崎）
28	103兆4779億6989万4710点	LPAZ	カーマイン	ロッキーワールド仙台駅前店（宮城）
29	100兆3271億1617万9180点	KOM	ヴィーダシュタント	ネオポリス岩国店（山口）
30	99兆1931億7404万6160点	M.S	カーマイン	プレイランドドリームスペース（新潟）

これで一周！



CRAZY TAXI™

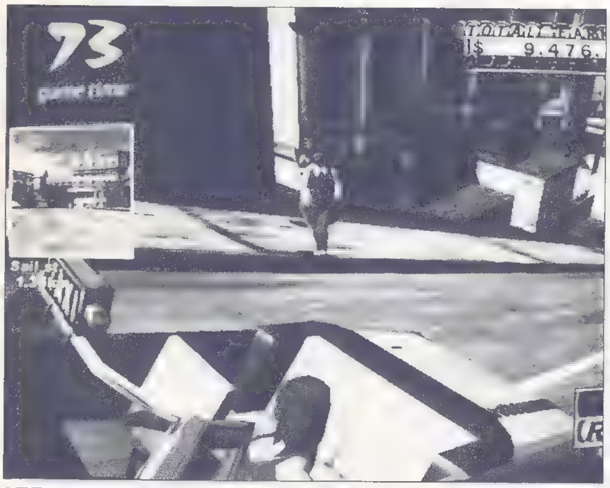
クレイジータクシー



マップ攻略もいよいよ最終回。でも、次号でもう１回だけあるので忘れずにね。

担当：はまー

POINT C



1周目ではまずお目にかかれない目的地へ行けることもあるぞ。

上り坂を一気に駆け上がる、「Cable car stop TOP～BOTTOM」の逆のシチュエーション。ケーブルカーこそいないが、ド真ん中を走れば一般車に当たらないのはここでも同じだ。

なお、3本ある通りの端々に黄緑・緑の客がいるが、これら（特に左右の通り）は高確立で「University of S.C.G.P.」以降へ連れていってくれる。多少のロスはあるが、周回を重ねた時にはお世話になるだろう。



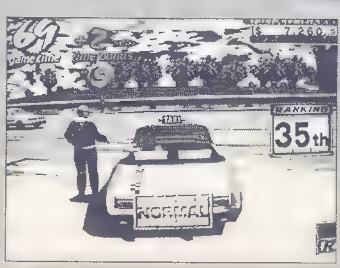
上り坂を事故らずに来ていると、減速が遅れやすいので注意。また、停止エリアの車道寄りに停車している（ことが多い）一般車にも気をつけよう。ここは通行量が多いので、行き過ぎて戻る際にブロックされ、収拾がつかなくなってしまうことも多い。

ここでは、オレンジの客に注目。黄色の客で一気に先へ進みたくなるが、ほぼ確実にUターンすることになる。オレンジも確定ではないが、例えば分岐路にいる客が左から「オレンジ・黄・オレンジ」だった場合は、一番右が「University of S.C.G.P.」行きになっているなど、ある程度のパターンは読むことができる。停止エリアの手前や道向かいにもいることがあるので、チェックを忘れずに。



停車時は、ここに来るまでにスピードが出ていることが多いので、思っているよりもかなり早めに減速するよう心がけたい。

ここの客は、時間帯によってかなりの「バラつき」がある。狙い目は黄緑の客で、最優先で拾って構わない（ごくまれに激しく戻されることもあるが……）。オレンジの客は、まれに「Tennis court」まで連れていってくれることもあるが、ほとんどの場合「Bus terminal」行き。ここからの逆走はPOINT Bが非常に難しいので、できるだけ避けたい。黄緑がいない場合は、思い切ってPOINT Cまで行ってしまうといいだろう。



停止エリア内とその手前にいない時は、道向かいをチェックしてみよう。

POINT D



合流前は左に空き地があるので、うまく利用しよう。

POINT Aのように、走行車線と対向車線が2つに分かれている。走行車線はカーブが多く、対向車線は正面衝突の危険性が高い。

とは言っても、ここは頑張って対向車線を走りたいところ。道の端ギリギリを走れば、一般車にぶつかることはない。途中の連絡通路が気になるが、結局ムリに使おうとしないほうが楽。



ここがいわゆる「終点」、もとい「スタート地点」（実際にはもう少し後ろから始まるが）。ここまで来ることができれば、このゲームの全貌がおぼろげながら見えてくることだろう。そう、たかが1周ぐらいじゃ、真に「クレイジータクシー」を遊んだとは言えないのである。目の前にいる黄or黄緑or緑の客を速やかに拾い、「CRAZY」ライセンスを目指せ！

POINT A

対向車線と走行車線が左右に分離され、その中央に地下へのスロープがある。ここは非常に難しいポイントの一つで、車自体の操作もさることながら、ルートの選択にも頭を悩ませることになる。

素直に一番右の走行車線を選んだ場合、大きな事故に巻き込まれることはないものの、かなりの混雑に見舞われる。乗用車2台の間であればギリギリ間をすり抜けることも可能だが、軽トラックやバスが絡んだ場合はまずムリ。また、右の歩道沿いに駐車していることも多いので、全速で通過することが絶対に不可能な時もある。

逆に、左の対向車線を走る場合は、車の数こそ少ないものの、当然かなりのスピードですれ違うことになるので、少しのミスが大きなタイムロスに直結してしまう。

中央の地下通路は、道自体が急カーブの連続でスムーズに走れないうえに、通行量も決して少なくない。避けた方が無難だろう。

ちなみに「Bus terminal」方面から戻ってくる時は、右の走行車線（ここで言う「左の対向車線」になる）を通ろう。通行量が少ないので、安全かつ迅速に抜けることができる。



空いている時もあるが、それでもこのカーブはキツい。



Bus terminal

エリア内にこれといった障害物がないので、止まる時は次項で紹介している「クレイジーストップ」を使うといい。

降客後は「R.B.station」同様、かなりの客が頻雑に待っている。が、ここでは「赤」の客を乗せれば確実に「Look-out Tower」まで行けるので、とりあえず探してみよう。

赤がいなかった時は、エリア横のジャンプ台付近にいる3人のうち、オレンジになっている客を拾ってみる。戻されることもあるが、けっこうな確率で「Fire station」まで行けるはずだ。

また、噴水の向こう側にいる3人の黄色客も、うまく行けば「tennis court」まで運んでくれる（戻されるとヒサンだが…）。



黄色を拾わないよう、慎重に位置を合わせよう。



Look-out tower

停車時は、ジャンプ台の右から入って電話ボックスに当たると早い。その際、エリアの左端へ止まるようにしないと、降客と同時に「Bus terminal」行きのモヒカンを拾ってしまうことがあるので注意。

ここも、狭いわりには多くの客がいる。が、うまく先へ進ませてくれるのはほんの一握り。ある程度のパターンはあるが、基本的に確定で先に進ませてくれる客はいないので、何度もやって傾向を覚えるしかない。道向かいの赤、ジャンプ台のすぐ奥にいる黄色のTシャツ、停止エリア内の壁沿いにいる赤はチェックしておこう。

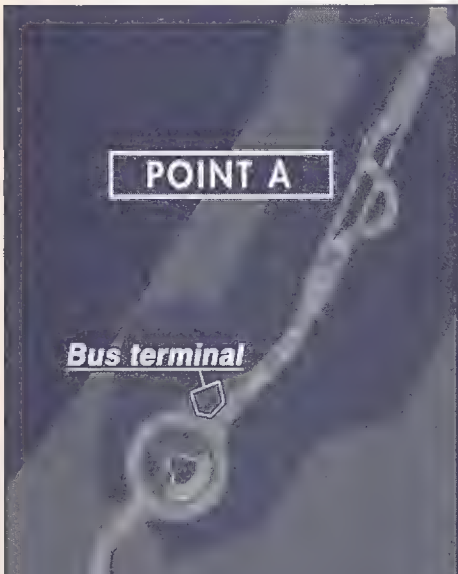
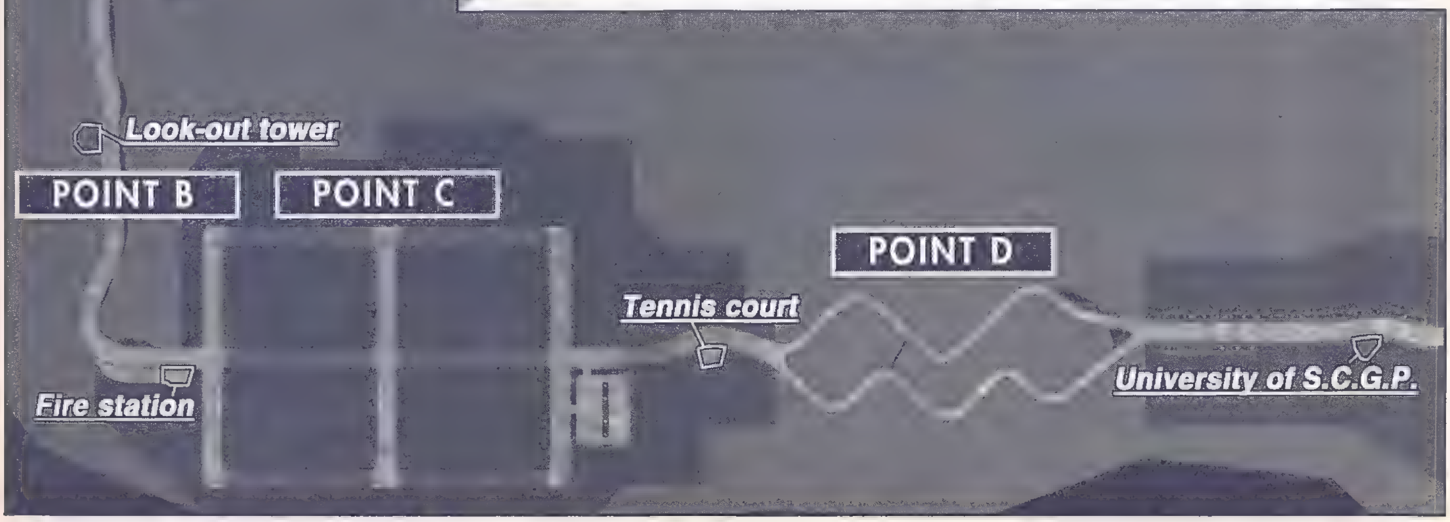
POINT B

見通しの悪いカーブの前に、角度の付いたジャンプ台が一つ。通行量が多いだけに跳んでしまいたくなるが、「Look-out tower」を通過してきた場合はスピードが乗っているため、着地後ハデにぶつかってしまうことが多い。路肩に一般車が停止していなかった時は、ジャンプ台を使わずに右側を抜け、アウトいっぱいを通ったほうが無難だろう。



この瞬間は気持ちいいんだけどね……。

海岸通り②

合言葉は「コンパクトに」!!
アドバンストテクニック集 第2弾

増加タイム量の少なくなる中盤以降では、たった1秒の違いが響いてくるぞ。

クレイジーストップ

障害物を利用しないで止まる場合、通常は「フルブレーキ＋ギアをR」が早い。ところが、この直前にクレイジーダッシュを入力しておくことで、さらに減速率を上げることができる。操作にすると、「アクセルを離す→ギアをD→アクセル全開→すぐにアクセルを離す→ギアをR→フルブレーキ」といった感じ。単純に手間がかかる分時間をロスしそうな気がするが、それでも結果的には普通に止まるよりも早いはずだ。

ただし、注意点が1つ。この操作は後述する「テールスライド」の操作を兼ねてしまっているため、ハンドルを切るとあらぬ方向へ曲がってしまう。直進のままエリア内に入ることができ、かつ利用できる障害物がない目的地（「West side beach」や「church」など）でその効果を発揮してくれるだろう。


摩擦係数の低い草地でも、

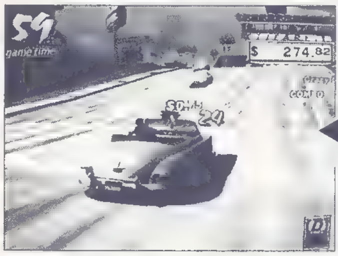

まさに「アッ」と言う間に止まることができる。

テールスライド

クレイジードリフトはギアを「D→R→D」と入れるが、「D→R」と入力しても似たような効果を得ることができる。ただ、こちらはドリフトというよりは単なるスリップに近く、車体の向きが変わるだけでほぼ直進してしまう。

基本的には通常のドリフトで事足りてしまうが、ムリヤリ使おうと思えば使えなくもない。例えば、「Baseball stadium」から「Heliport」方面へ逆走する時は、「R.B.station」前のヘアピンがドリフトでは曲がりきれないことがある。ここで素早く「テールスライド→クレイジーダッシュ」とつなげば、スピードを維持したまま方向転換することができるぞ。


駐車場まではみ出なくても、

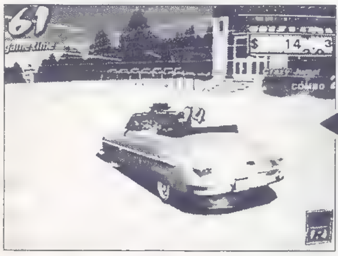

キレイにヘアピンを曲がりきれる。Cダッシュを忘れずに。

着地ドリフト

ジャンプの着地と同時に停止したい場合、車の向きを変えないのであれば、前述のクレイジーストップを使えばいい。しかし、向きを変えたいのであれば、着地と同時にドリフトする必要がある。この時、ジャンプの滞空時間が長ければ、「ジャンプ中にギアR＋フルブレーキ＋ハンドル全開」とすることで、着地と同時にスムーズにドリフトすることが可能だ。

注意しなければならないのは、ハンドルを逆に切る、ということ。左を向いて止まりたいのであれば、ハンドルは右に切ることになる。


跳んだらすぐに右＋R＋フルブレーキにすれば、


なぜか左を向いて止まる。普通にドリフトするより早いぞ。

体力勝負!? 自転車モード

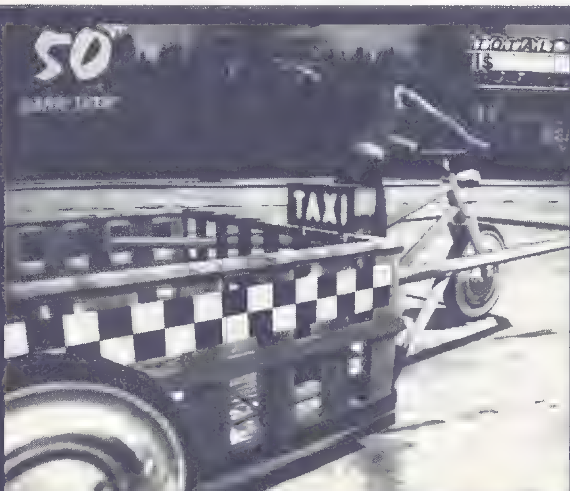
なんと、自動車ではなく自転車（＝リヤカー）で遊べてしまう方法が発覚！ やり方は、

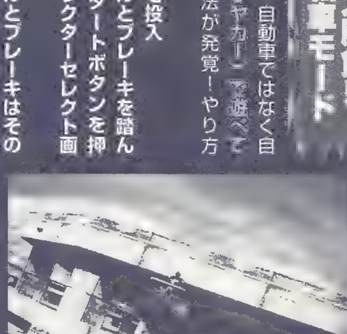
①コインを投入
②アクセルとブレーキを踏んだまままスタートボタンを押し、キャラクターセレクト画面へ
③アクセルとブレーキはそのままで、ギアを「D」に1回入れる
④ギアをニュートラルにし、アクセルとブレーキを離す
⑤ギアを「R」に1回入れる
⑥ハンドルでキャラクターを選び、スタートボタンで決定

となっている。手順⑤でRに入れっぱなしにしておけば、逆走モードも併用することが可能だ。

さてこの自転車、軽いだけあって加速性能がモノ凄く高く、ハンドリングもドリフトが必要ないくらい軽快。しかし、根本的に最高速度がかなり抑えられているので、タイムの増加量が減ってくる後半ではかなりキツい。とは言ってもこのシチュエーションはやはり一度は拝んでおきたいところだ。

ちなみにこのモードには、
●乗客直後のカメラアングルが変わる時がある
●ゲームオーバー後のアドバタイズが、1回だけ特殊なモノ（自転車モード）になる
といったオマケ（？）も付いてくるぞ。


涼しい顔して凄まじいスピードを出すタクシードライバー。彼らは体力もクレイジーだった!?


アドバタイズでは、ハンドルが切れすぎてぶつかる光景も見られる。

GRADIUS® Ⅳ FUKKATSU

GRADIUS® Ⅳ 復活

いよいよ2周目も中盤戦に突入。そろそろ難しくなってくるが、じっくりと取り組んでいこう。

担当：RED＆京城

2周目 バブルステージ STAGE 2-03

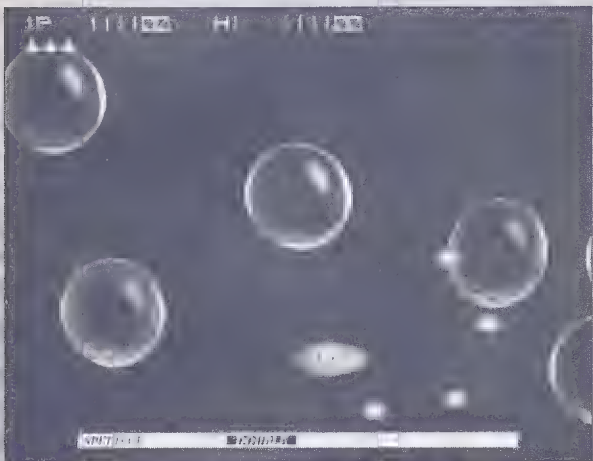
2周目は、このステージで1回目のオプションハンターが出現する。出現ポイントと対処法を確認しておこう。

ステージ概要

2周目のバブルステージは、地形が一部変わっているだけで、内容的には1周目とほぼ同じものとなっている。

1周目とかなり違う印象を受けるのはステージスタート直後の泡で、一番大きいサイズの泡のみが大量に出現する。ここは泡をまったく撃たずに、すべて避けてしまうのも一つの手。撃たなければ、毎回同じパターンでカンタンに避けきることができる。

1周目との最大の違いは、オプションハンターの出現法則が変わっているため、ノーミスできていればほとんどの場合、1回目のオプションハンターがこのステージで出現すること。出現場所に応じた対処法を下にまとめてあるので、確認しておこう。



2周目バブルステージのスタート直後は、最大サイズの泡ばかりが出現するのが特徴。撃たずに避ければ、完全にパターン化できる。

バブルステージ オプションハンターの出現場所と対処法

ケース1

前号でも紹介した通り、2周目のオプションハンターは1個目のオプションを取った場所に応じて出現場所が決まるようになっている。

ステージ1のスタート直後～前衛のザコ編隊で1個目を取った場合は、ステージ中盤でオプションハンターが出現する。この場合は、最後尾のオプションを取らせてしまうのが安全。あらかじめゲージをオプションに合わせておき、すぐに4個目を取り直すようにしよう。



この場合は、ゲージをオプションに合わせておくこと。



最後尾を取らせて、すかさず4個目を取り直す。

ケース2

ステージ1の中盤で一個目を取るパターンにしてあれば、ボス直前のかなり安全な場所でオプションハンターが出現する（オプションを取るタイミングは前号を参照）。

この場合はほとんど敵や泡がない場所でオプションハンターが出現するため、オプションを取らせることなくカンタンに避けることが可能だ。左の写真のように、画面の上か下にオプションハンターを誘導しておき、大きく回り込めば問題なく避けられる。



画面の上か下にオプションハンターを引きつけておき…



動き出したら、大きく動いて避ければ問題ナシ。



地形も敵の配置も一新されたマグマステージ。オプションをうまく使って、ハッチを確実に処理していこう。

ステージ概要

2周目のマグマステージは、地形が1周目とはまったく違ったものになっていて、ダッカーなどのザコ敵の配置も相当厳しいものになっている。

またハッチからのザコが非常に厄介なため、壁越しにオプションの弾でハッチを壊していくようにしよう。とにかく地形を覚えて、先手を打っていくことが大事だ。

ダブル、レーザーの選択についてだが、前半は5番装備以外はレーザーで進んでしまってかまわない。テイルガンだとハッチを壊し損ねても、後ろからくるハッチザコを処理できるのが大きいが、火山弾に撃ち負けてしまうのであまりオススメできない。

後半は2番のみ上下の地形が狭くなる地点でテイルガンが使えるが、他の装備はレーザーが使える。オプションを画面の後ろに配置し、なるべく早くハッチザコを処理するように心がけよう。

また自機の制御に自信があるなら、スピードを4速に上げてオプの間隔を広くすればハッチなどが撃ちやすくなり、とても楽になる。

A区間

蛇行ザコにフォースを削られないよう注意しながら、オプションを張ってハッチAを撃つ。その後すぐに後ろからジャンパーが2機跳ねてくるので撃ち、ハッチBを撃つために上の壁にオプションを張りに移動する。

この時画面左上からダッカーが連続して3機走ってくるのだが、自機の位置によってはダッカーに弾を撃たれてしまうので、ハッチBにオプションを置きに移動したあとは、そのままオプションの弾でダッカーを撃つようにする。とにかくこのダッカーは必ず処理するようにしよう。

次にハッチCを撃つために下に移動するが、オプションを配置したらすぐに上に移動し、ハッチDをすぐに撃ちにいけるようにしておこう。

ハッチDを撃つときに、壁の向こうの砲台も壊しておくと広くなった場面が楽だ。

ハッチDを撃ったら画面一番後ろを下まで移動し、少し自機を前に出して左下から出現するダッカーとジャンパーをオプションの弾で撃つ。前からの蛇行ザコに注意。


①

ハッチAを撃ったら、すぐ上に移動する。


②

オプションで左上からくるダッカー×3を撃つ。


③

ハッチCを撃つときは、早めに上に抜けておく。


④

ハッチDと壁向こうの砲台をオプションで撃つ。


⑤

左下から来るダッカーとジャンパーをオプションで撃つ。

B区間

ハッチEを撃ち、ハッチFを撃つためにオプションを張りにいくのだが、ハッチEの左の赤砲台が出したカプセルを避けようとすると、位置合わせが難しくなってしまう。

そこでこの面ではゲージを最初からフォースに合わせておかないようにし、カプセルを回収していけるようにしておこう。目安として入り口のカプセルを取った時点で、ゲージがレーザーに合っているぐらいがちょうどいい。

ハッチFを撃ったらすぐに画面上に移動し、左上から出現するダッカーを撃つ。そのままハッチGを撃つためにオプションを張りにいき、その後すぐにハッチHにオプションを張りにいけるように自機を下に移動させよう。

ハッチGを壊し損なうとハッチーを壊すのが難しくなり、その後の火山で押されてしまいミスの原因になりやすい。

次の火山から火山弾が噴出している場面は、中央の地形が邪魔をして火山弾を撃ちにくいので、ハッチーを壊した後、中央の地形の中にオプションを配置しておこう。それに失敗していた場合は、少々無理をしてでも火口の上にオプションを張りにいくように。

火山を抜けたら上のハッチJは無視し、ハッチKを撃って画面上の広い場所にさっさと抜ける。ハッチJから出現するザコは、地形の関係上それほど危険ではない。

前に抜けると普段前衛で出てくるザコ編隊が出現する。このとき地形の上のチューリップ砲台とダッカーを撃ち、下に移動する。





ハッチE、Fを撃ったら左上から来るダッカーを撃つ。



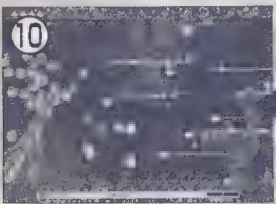
そのままハッチG、ハッチHの順にオプションで撃つ。



ハッチIを撃つために、オプションを張りにいく。



張っておいたオプションで火山弾を撃つ。



ハッチKを撃ち、上に抜ける。ハッチJは無視。

C区間

ハッチLを撃ち、ハッチMを壁越しにオプションで撃つ。すぐに上に移動し、ハッチNを撃つ。次のハッチOを撃つ、または撃たないにしても、そのまま画面中央より少し上の、壁の向こうのチューリップ砲台をオプションの弾で撃っておく。

ハッチOは壊してしまうに越したことはないが、ハッチOをオプションで撃つのは、スピード3速のオプションの幅ではきついものがあるので、無視して前に出るのがいい。

前に出ても空間が広く、他には縦にホーミングザコが出現するだけなので問題はない。

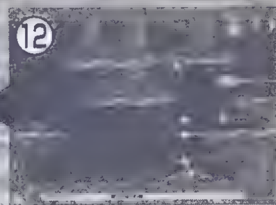
次の3連火山はまず1つ目の火山の火口付近にオプションを固めて前に出て、2つ目の火口の左でレバーを左右に少し振ってオプションを少し引き寄せる。そして3つ目の火山は無視して一気に上の壁際まで抜けてしまおう。抜けるときに2つ目の火口をオプションの弾でフタをしておくのが、非常に重要なポイント。

また火山の途中で左下からダッカーが2機出現するので、あまり画面後ろで粘りすぎないように。

上の壁際で火山が消えるまで待ち、ハッチQを破壊したら前半終了だ。



ハッチMを撃ちにいくときは、後ろの砲台の弾に注意。



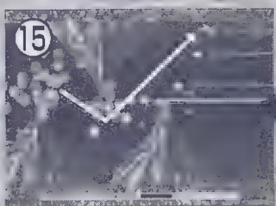
ハッチPを撃ち、画面前に抜ける。ハッチOは無視。



火口の横にオプションを固めて、火山弾を撃つ。



少し前に出て、急いでオプションを引き寄せ。



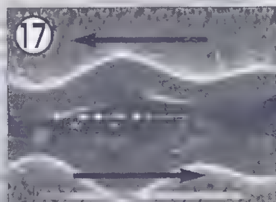
一気に右斜め上に抜ける。

マグマ地帯

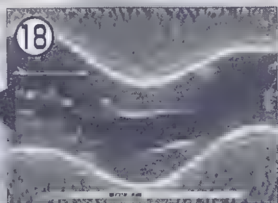
後半は若干地形が変化していて、ザコの出現数が増えているが前半ほどの大きな差はない。ただ上下の地形の影に砲台が隠れていて、気がつきにくいので注意しておこう。



オプションを前に出しておいて前のハッチを撃ち（矢印は地形の動き）、



砲台に気をつけて後ろにオプションを張り、ハッチを撃つ。



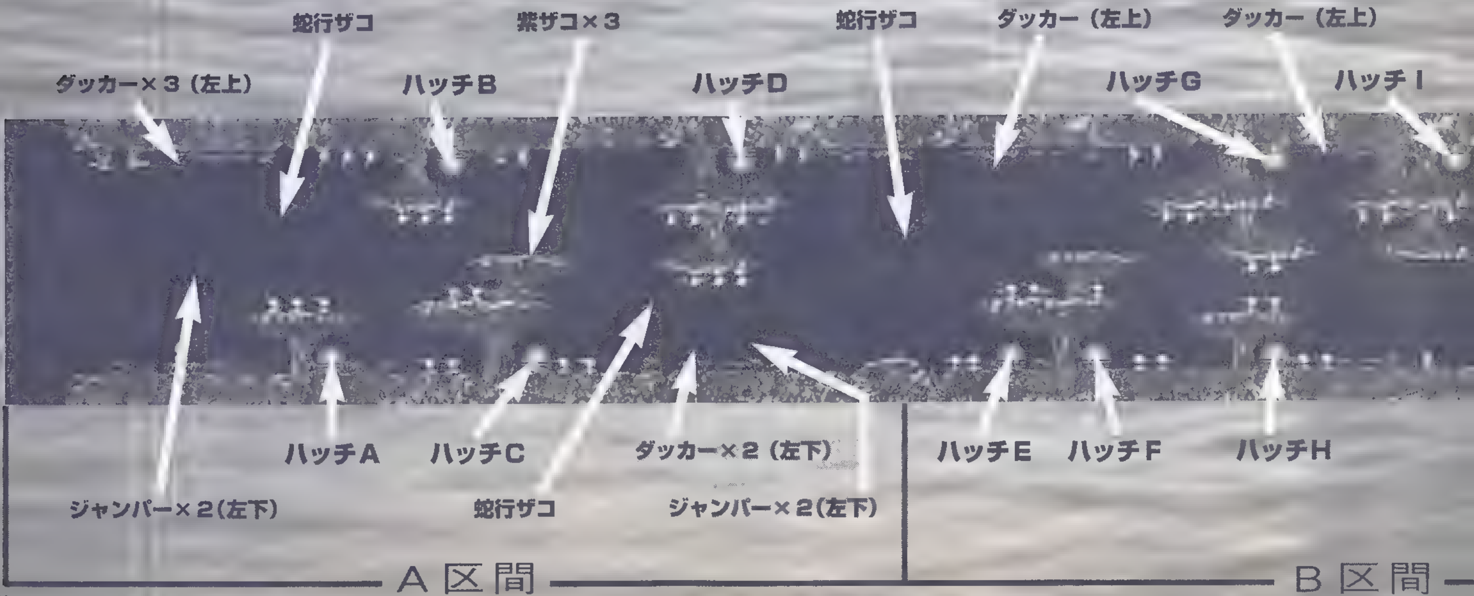
この地点で大きく動く地形を一回やり過ごし。



目の前の地形が動いたら、前に出る。隠れた砲台に注意。

ボス

ボスは弾とザコのスピードが速くなっているだけで、大きな変化はない。一周目と同じようにやって大丈夫だ。ただ、接近しすぎるとボスの動きが変わるので注意。



CYBER TROOPERS VIRTUAL-ON

ひとまず最終回！

電脳戦機バーチャロン

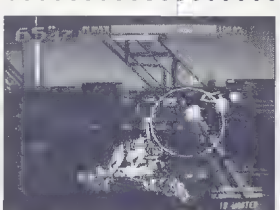
ORATORIO TANGRAM
オラトリオ・タングラム
Ver.5.4

残り６機体のデータ掲載に加えて「バーチャロンスペシャル」を紹介！まだまだ、戦いは終わらない!?

VR別ミニ攻略&データ集 〜後編〜

前回掲載できなかった残り、サイファー、アファームドS、グリスボック、エンジェラン、ドルドレイ、スペシネフの6機体について、ミニ攻略とゲーメスト編集部が独自に調査したデータ数値の一部をここに載せておく。

データ数値は、相手をテムジンにして距離200で計測。例外的にこの距離でヒットしない攻撃についてのみ、距離を変えて計測した。また、複数の弾を発射する攻撃に関しては、1発のみの数値を記載してある。ただし、ゲージ消費量についてはキャンセル可能であれば最低弾数、キャンセルできない攻撃は全弾射出時の数値を採用している。



前作にあった連勝補正（勝ち続けると性能ダウン）もなくなっている!?

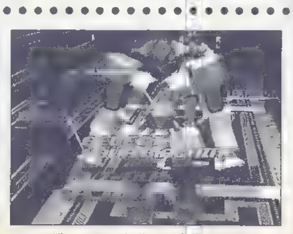
隠し機体「アジム」について

5.2では12番目の隠し機体としてプレイすることのできたアジムだが、そのセレクト方法は今回も同じ。基本的に強力な各種の攻撃と、高すぎる（？）旋回能力などはそれほど大きく変更されてないようだが、5.4ではなんと時間が経過するごとにシールドゲージが少しずつ減少していくように変更されている。

また、前ダッシュ（空中）CWでの攻撃力と機動力UPや右旋回＋CWの「自爆」等、特殊な操作も残っているぞ！



時間経過でシールドゲージが徐々に減って、タイムオーバーで破壊。



ランダムセレクトに合わせてから両ターボ＋トリガーorスタート！

これぞ「究極形態」!?
バーチャロン・スペシャル

日本で？いやいや、世界で新宿ジョイポリスにしかないスペシャル・バージョン…もうプレイした？



この「バーチャロン・スペシャル」とは、4月から新宿ジョイポリスに導入された新アトラクションで、バーチャロイドの動きにあわせて筐体が可動するモーションライドシミュレーターのこと。

既にその存在を知っている読者も多いとは思うが、知っているのと、実際にプレイをするのとでは大違い！臨場感抜群のプレイ環境は、思わずシートベルト（？）が欲しくなること請け合い。バーチャロン好きなプレイヤーであれば、一度は足を運んでプレイしてみる価値があるぞ!!

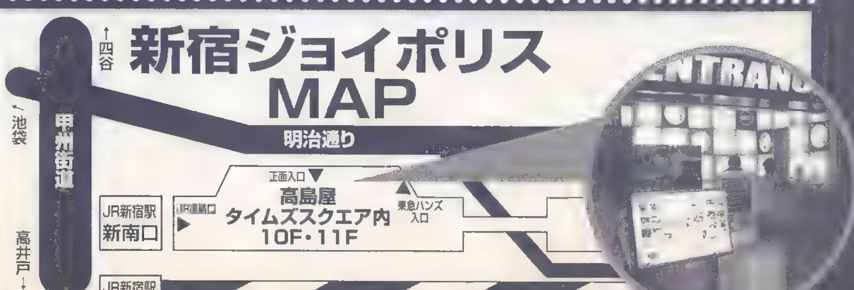
また、新宿ジョイポリスでは定期的に大会も開催されていて、次回は6月26日（土）に5.4のトーナメント戦とスペシャルを使ったCPUタイムアタックを予定。参加受付は当日なので、これを機会に世界中で1セット（2台）しか存在しない、スペシャルバージョンをプレイしに行ってみてはいかがだろうか。



初代バーチャロンもあり、近々フィギュアも飾られる予定とか。



半密閉状態のコックピット内部はこんな感じになっている。



新宿ジョイポリス連絡先/東京都渋谷区千駄ヶ谷5-24-2タカシマヤ タイムズスクエア10F・11F ●TEL:03-5361-3040

強さにつながる面白さ
アファームドS

ウリはCW。硬直狙いも
前スライディングCWで決まり！

一番の注目ポイントは、CWの変更だ。置きグレネードのしゃがみLT+CW左ハーフキャンセル（右離し）は、その代表例。設置後一定時間経つと相手に向かって飛んでいくようになり、Vアーマーの削り値も大幅にアップした。ヒマなときに設置しておけば、かなり役に立つぞ。

そのほかで注目したいのは歩きCW。以前のように3発でるようなことがなくなったかわりに、左ハーフキャンセルが押しっぱなしで連射可能に。さらに発射タイミングに合わせてトリガーを放すと、ゲージ消費量は半分のままで2発の弾が飛んでいくぞ。

また、ジャンプCWも右ハーフ、左ハーフともに2発の弾を発射。そして、左ハーフ後にタイミングよくトリガーを放すと、2発目と1発目の出る順番が逆になるのだ。


歩きCWはかなり特徴的。2発目→2発目→両方なんてこともできるぞ。

近接系

	ダメージ数値	VA削り値
近接系		
立ちRW近接	23.6	0
立ちLW近接	29.6	0
立ちCW近接	32.8	0
しゃがみRW近接	16	0
しゃがみLW近接	20	0
しゃがみCW近接	28.8	0
クイック近接	23.2	0
近接コンボRW→RW	14.4	0
近接コンボRW→LW→RW	18.8	0
近接コンボLW→LW	16.4	0
近接コンボLW→LW→LW	20	0
ダッシュ近接RW	29.6	0
ダッシュ近接LW	28	0
ダッシュ近接CW	36	0
近接RW＋RT	33.6	0
近接LW＋RT	23.2	0
近接CW＋RT	36.4	0
ジャンプ　RW	32	0
ジャンプ　LW	34.4	0
ジャンプ　CW	36	0
ガードリバーサル　RW	11.2	0
ガードリバーサル　LW	17.6	0

ショット系

	ダメージ数値	ゲージ消費量	VA削り値	弾数
通常状態				
立ちRW	5.6	11.2	7	
立ちLW	6.4	51.8	8	
立ちCW	14.4/16	56.3	3／5	
ジャンプRW	7.2	72.8	5	
ジャンプLW	9.6	55.2	4	
ジャンプCW	12/17.6	68.8	5／3	
しゃがみRW	5.2	31.7	5	
しゃがみLW	4.8	48.3	12	
しゃがみCW	12/14.4	56.3	1／8	
ターボショット系				
立ちRW＋RT	12	72.8	0	4
立ちRW＋LT	0	37.3	12	4
立ちLW＋RT	20	93.2	8	1
立ちLW＋LT	1.6	31.1	16	1
立ちCW＋RT	20(6.4)/32	87.5	0(11)/11	1+5
立ちCW＋LT	6.4	31.3	20	1
しゃがみRW＋RT	9.6	83.9	0	4
しゃがみRW＋LT	1.6	16.7	13	1〜4
しゃがみLW＋RT	12	69	12	1
しゃがみLW＋LT	0.4	25.9	21	1
しゃがみCW＋RT	20(6.8)/38.4	75	1(11)/13	1+5
しゃがみCW＋LT	0.8	25	24	1
しゃがみCW＋LT	(ハーフ)	6.7	12.5	40
ジャンプRW＋RT	14.4	86.3	7	1
ジャンプRW＋LT	2.4	37.8	11	4
ジャンプLW＋RT	14.4	86.3	7	1
ジャンプLW＋LT	1.6	31.1	16	1
ジャンプCW＋RT	24(6.4)/32	75	0(11)/5	1+5
ジャンプCW＋LT	0.8	31.3	16	1
ジャンプCW＋LT	(ハーフ)	0.8	15.7	27
その他				
ライダーパンチ	40	100	0	

実は結構イケてる！
サイファ

表面上の不安要素より、
隠れた性能アップに目を向けよう。

LWを2〜3発でキャンセルして延々とダガーを飛ばす「無限ダガー」や、LWを2段飛ばすテクニックが使えなくなったサイファ。RT＋RWの性能も若干悪くなり、一見すると弱体化が激しいVRのようにも感じる。しかし、持ち前のジャンプ性能はいまだ健在。輝きがなくなったとはいえ、攻撃を回避する性能は決して落ちていない。

もちろん、明るい要素もある。LWのゲージ消費が少なくなり、100%からなら立ちLW〜スライドしゃがみLWが連続で射出可能。牽制の軸として十分活用できる。また、RW系の攻撃はVアーマー削り性能が大幅にアップした。リスクの低い攻撃で牽制しつつ相手の攻撃を避け、そして反撃というバーチャロンの基本に立ち返り、確実な勝利をモノにしていこう。


立ちLW→スライドしゃがみLWとつなぎ、2段ダガーの代用にしよう。

近接系

	ダメージ数値	VA削り値
近接系		
立ちRW近接	23.4	32
立ちLW近接	32.5	40
立ちCW近接	34.2	47
しゃがみRW近接	18.4	27
しゃがみLW近接	20.9	30
しゃがみCW近接	26.7	40
クイック近接	23.8	30
近接コンボRW→RW	15	20
近接コンボLW→LW	19.7	20
ダッシュ近接RW	25.9	33
ダッシュ近接LW	25.9	40
ダッシュ近接CW	33.4	40
近接RW＋RT	20	20
近接LW＋RT	35	54
近接CW＋RT	40	57
ジャンプ　RW	30	40
ジャンプ　LW	31.7	43
ジャンプ　CW	34.2	47
空中前ダッシュ近接	25	47
ガードリバーサル　RW	15	27
ガードリバーサル　LW	20	40

ショット系

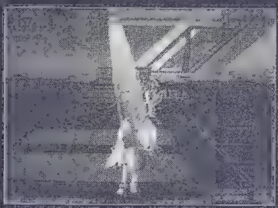
	ダメージ数値	ゲージ消費量	VA削り値	弾数
通常状態				
立ちRW	3	5	5	1〜16
立ちLW	21	52.3	0	5
立ちCW	21.7	82.2	5	1
ジャンプRW	3.6	49.5	5	3x8
ジャンプLW	23.9	52.3	0	5
ジャンプCW	23.4	82.2	0	1
しゃがみRW	2.5	5	8	1〜5
しゃがみLW	10	52.3	0	5
しゃがみCW	13.4	76.8	13	4
ターボショット系				
立ちRW＋RT	16.7	35	0	1
立ちRW＋LT	0	4.5	7	1〜5
立ちLW＋RT	32	86.5	0	7
立ちLW＋LT	8.4	42.8	0.3	3
立ちCW＋RT	30.6	98.7	1	1
立ちCW＋LT	6.7	76.8	13	4
しゃがみRW＋RT	15	60	0	1
しゃがみRW＋LT	0	4.5	5	1〜8
しゃがみLW＋RT	20.2	91.5	0	7
しゃがみLW＋LT	6.7	46.4	0.3	3
しゃがみCW＋RT	26.7	98.7	0	1
しゃがみCW＋LT	11.7	71.3	0	1
ジャンプRW＋RT	20.9	45	0	1
ジャンプRW＋LT	0	19.5	8	6
ジャンプLW＋RT	27	86.5	0	7
ジャンプLW＋LT	8.4	42.8	0.3	3
ジャンプCW＋RT	30	98.7	0	1
ジャンプCW＋LT	10.2	76.8	10	4
その他				
SLC	35.5	ALL100	67	

「翼発現」をどう使う？
エンジェラン

「漕ぎ」の移動力こそないが、誘導性能は相変わらず高い！

攻撃についての主な変更点としては、LW系（氷柱）の武器ゲージ消費増加とVA削りの減少、CW＋RT（双龍）のダメージ低下。コレに加えて、立ちCW＋LT（ミラー）の設置効果時間が極端に短くなってしまったことがそれ。このため、以前のような連携攻撃こそ作りづらくなってしまったが、ほかの機体が軒並みLTショットでダウンを奪えなくなっている中、ダウン性能の高かったしゃがみRW＋LT（しゃがみレーザー）は残っているので、うまく使っていきたい。

こうして見ると、どうしても弱体化した部分ばかり目に付いてしまうが、中には装甲が強化されてライデン以上にショットを弾きやすくなった…等のプラス要素もないわけでもない。「漕ぎ」の廃止によって、戦い方そのものを一度み直す必要があるだろう。



こんなに至近距離でも、テムジンのビームライフルなどを弾いてくれるのだ!

近接系

	ダメージ数値	VA削り値
近接系		
立ちRW近接	28.6	0
立ちLW近接	37.7	0
立ちCW近接	26.7	0
しゃがみRW近接	26.2	0
しゃがみLW近接	26.7	27
しゃがみCW近接	30.5	0
クイック近接	25.8	0
近接コンボRW→RW	18.1	0
近接コンボRW→LW	21	0
ダッシュ近接RW	29.6	0
ダッシュ近接LW	29.6	0
ダッシュ近接CW	31.5	0
近接RW＋RT	30.5	0
近接LW＋RT	42	0
近接CW＋RT	45.8	0
ジャンプ　RW	34.3	0
ジャンプ　LW	36.2	0
ジャンプ　CW	39.6	0
ガードリバーサル　RW	23.9	0
ガードリバーサル　LW	32.9	0

ショット系

	ダメージ数値	ゲージ消費量	VA削り値	弾数
通常状態				
立ちRW	11	16.7	0	1～8
立ちLW	16.3	58.7	13	1
立ちCW	9.6	59.4	16	8
ジャンプRW	11.2	54.7	0	4
ジャンプLW	18.3	62.1	6	1
ジャンプCW	9.6	66	13	8
しゃがみRW	8.2	16.7	0	1～6
しゃがみLW	9.6	58.7	11	1
しゃがみCW	9.6	55	16	8
ターボショット系				
立ちRW＋RT	14.3	80	0	1
立ちRW＋LT	9.6	73.4	0	1
立ちLW＋RT	21.5	69	3	1
立ちLW＋LT	9.6	48.3	8	7WAY
立ちCW＋RT	25.9	79.2	0	2
立ちCW＋LT	0	35.2	0	1
しゃがみRW＋RT	17.2	66.7	0	1
しゃがみRW＋LT	4.8	93.4	0	1
しゃがみLW＋RT	19.3	69	3	1
しゃがみLW＋LT	8.6	41.4	8	7WAY
しゃがみCW＋RT	21	79.2	0	2
しゃがみCW＋LT	4.8	35.2	0	1
ジャンプRW＋RT	17.2	83.4	0	1
ジャンプRW＋LT	22.9	76.7	0	1
ジャンプLW＋RT	22.9	72.5	3	1
ジャンプLW＋LT	11.5	62.1	8	7WAY
ジャンプCW＋RT	29.8	99	0	2
ジャンプCW＋LT	2	44	0	1

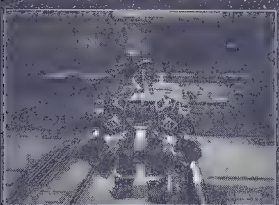
削り屋参上！
グリスボック

遠距離での攻撃が主体だったグリスボックだが…。

担当　SHO

中間距離から遠距離での戦いが主体だったグリスボックにとって、「通常武器のホーミング性能低下」というシステムの変更は、かなりキビシイ状況になったといえる。

機体の変更点として、大きく挙げられるのが、ほとんどの攻撃が相手のVアーマーを削ることができるという点だ。他に、攻撃方法が大きく変わったものが、しゃがみLW＋RT。前回では、バウンドして飛んでいくミサイル4発と、ナパームの複合攻撃だったが、今回はさらにバウンドするミサイルが、爆発後さらに相手の方向にホーミングして飛んでいくという攻撃に変化した。ゲージ消費量はLWが100％だが、この攻撃の持続時間は驚異的だ。LWはナパームだけに、ゲージが満タンの状況は少ないが、意識して使えば攻め込む起点にもなるぞ。



爆発したはずのバウンドミサイルがさらに相手方向にホーミングする。

近接系

	ダメージ数値	VA削り値
近接系		
立ちRW近接	29.6	0
立ちLW近接	33.6	0
立ちCW近接	32	0
しゃがみRW近接	18.4	0
しゃがみLW近接	21.6	0
しゃがみCW近接	29.6	0
ジャンプ近接	33.2	0
クイック近接	25.2	0
近接コンボRW→RW	17.2	0
近接コンボRW→LW	21.2	0
近接コンボLW→RW	17.2	0
近接コンボLW→LW	21.2	0
ダッシュ近接RW	29.6	0
ダッシュ近接LW	29.6	0
ダッシュ近接CW	36.4	0
近接RW＋RT	24	0
近接LW＋RT	32.8	0
近接CW＋RT	34.8	0
ジャンプ　RW	33.2	0
ジャンプ　LW	37.6	0
ジャンプ　CW	37.6	0
ガードリバーサル　RW	19.2	0
ガードリバーサル　LW	23.2	0

ショット系

	ダメージ数値	ゲージ消費量	VA削り値	弾数
通常状態				
立ちRW	6.6	10	3	1～8
立ちLW	8	51.8	11	1
立ちCW	19.2	30	3	2
ジャンプRW	24.5	13.4	3	5
ジャンプLW	9.6	51.8	8	1
ジャンプCW	25.6	30	3	4
しゃがみRW	7.4	10	3	1～5
しゃがみLW	8	69	12	4
しゃがみCW	16	86	0	4
ターボショット系				
立ちRW＋RT	8.8	74	14	4
立ちRW＋LT	4	3.4	0	1～32
立ちLW＋RT	16.7	58.7	20	1
立ちLW＋LT	0	1.8	18	1～32
立ちCW＋RT	16.4	92	3	6
立ちCW＋LT	7	35	11	2
しゃがみRW＋RT	4.3	95	18	4
しゃがみRW＋LT	4	3.4	0	1～8
しゃがみLW＋RT	11.2(0.8)	100	20	5
しゃがみLW＋LT	0.8	3.5	9	1～32
しゃがみCW＋RT	26.9	97.5	54	1
しゃがみCW＋LT	2.4(1発)	30	8	4
ジャンプRW＋RT	6.4	8.4	12	4
ジャンプRW＋LT	4	25.4	0	12
ジャンプLW＋RT	17.6	100	16	5
ジャンプLW＋LT	1.2	9	8	8
ジャンプCW＋RT	15.4	84	0	8
ジャンプCW＋LT	9.6	15	27	4
その他				
核ミサイル	40	0	100	1

やっぱり特攻重視！
ドルドレイ

近距離戦に付き合う必要はない。
中距離の維持を心がけよう。

気になる変更点だが、側部斜めダッシュからのRWやスライディングRW時に敵弾を避きにくくなり、V・アーマーをアテにした強引な戦法がとりづらくなったことがまず挙げられる。また、どのダッシュ攻撃も左回避性能が低下しているので「ダッシュ中に旋回操作してかつぎ撃ち」というのも重要だ。しゃがみLT+CWの消費ゲージが増加したのも痛い。ジャンプRT+CWの誘導性能やダメージの低下により、安易な「ちらし」勝ちがなくなったのは妥当な変更点である。

しゃがみRT+RWはゲージ消費量が減少し、CWはV・アーマー破壊性能が向上している。相手の移動先に置くように使っていこう。もちろん壁越しでもOKだ。弾速&誘導性能の向上したジャンプRWもなかなか使えるぞ。


センター攻撃や逃げに使える特攻。基本は相変わらずスライディングです。

近接系

	タメージ数値	VA削り値
近接系		
立ちRW近接	30.8	0
立ちLW近接	38.5	0
立ちCW近接	43.1	0
しゃがみRW近接	20.6	0
しゃがみLW近接	34.9	0
しゃがみCW近接	44.2	0
ジャンプ近接	42.1	0
クイック近接	27.7	0
近接コンボRW→RW	17.5	0
近接コンボRW→LW	20.5	0
近接コンボLW→RW	17.5	0
近接コンボLW→LW	19.5	0
ダッシュ近接RW	31.3	0
ダッシュ近接LW	31.3	0
ダッシュ近接CW	41.3	0
近接RW＋RT	27.2	0
近接LW＋RT	51.3	0
近接CW＋RT	44.2	0
ジャンプ RW	42.1	0
ジャンプ LW	48.3	0
ジャンプ CW	48.3	0
ガードリバーサル RW	17.2	0
ガードリバーサル LW	26.4	0

ショット系

	タメージ数値	ゲージ消費量	VA削り値	弾数
通常状態				
立ちRW	14.5	20	7	1
立ちLW	18.9	50	0	1
立ちCW	0.3	77.8	11(43)	12
ジャンプRW	17.1	11.7	5	3WAYx3
ジャンプLW	23	64.3	0	1
ジャンプCW	0.5	83.4	13(67)	12
しゃがみRW	0	16.7	11	2
しゃがみLW	16.9	42.9	0	1
しゃがみCW	0.3	72	11	12
ターボショット系				
立ちRW＋RT	13.4	66.7	20	47
立ちRW＋LT	5.2	26.7	0	1
立ちLW＋RT	28	71.5	0	1
立ちLW＋LT	15.5	35.8	0	1
立ちCW＋RT	26.7	88.9	11	32
立ちCW＋LT	10.3	61.2	7	1
しゃがみRW＋RT	44.2	66.7	20	47
しゃがみRW＋LT	0	26.7	0	1
しゃがみLW＋RT	23.1	42.9	0	1
しゃがみLW＋LT	16.9	35.8	0	1
しゃがみCW＋RT	27.1	94.5	11	12
しゃがみCW＋LT	1.1	94.5	7	1
ジャンプRW＋RT	20.8(31.9)	66.5	27(54)	2
ジャンプRW＋LT	3.1	33.4	0	1
ジャンプLW＋RT	30.2	71.5	0	1
ジャンプLW＋LT	18.6	35.8	0	1
ジャンプCW＋RT	23.1	88.9	16	14
ジャンプCW＋LT	17.6	55.6	7	1

戦法の見直しが…
スペシネフ

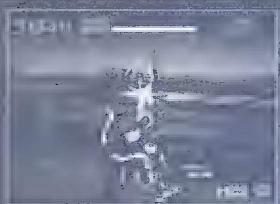
遠距離での戦闘力ダウンを、
どうカバーするかが問題だ。

今バージョンによる、大幅な変更点としてあげられるのは「[illegible]」の削除。前バージョンでは、スペシネフも遠近を採り入れた戦法を主軸としていたので、これだけでも、今までとはかなり感覚が違う。加えて、遠距離でのホーミング性能がダウンしたため、頼りにしていたCW＋RTが、回避されやすくなった。

よくなった点といえば、RWが強化され、ゲージの回復スピードが上がったため、RW＋RTを連射可能になり、わりといい牽制になる。

また、前ダッシュRWを撃つ瞬間の、左右回復性能が大幅にアップしたため、相手とのすれ違いざまに撃つと非常にヒットさせやすい。

やはり、戦闘区域は中距離になるので、相手の状態に合わせて、空中ダッシュからのCWや、封印武器も絡めていくといいだろう。


ゲージの回復スピードがアップしたため、連射可能になったRW＋RT。

近接系

	タメージ数値	VA削り値
近接系		
立ちRW近接	32.5	40
立ちLW近接	21.4	27
立ちCW近接	35.5	47
しゃがみRW近接	21.4	33
しゃがみLW近接	18	27
しゃがみCW近接	29.1	40
クイック近接	24.8	40
近接コンボRW→RW	16.3	20
近接コンボRW→LW	18	20
ダッシュ近接RW	27.4	40
ダッシュ近接LW	27.4	47
ダッシュ近接CW	41.1	54
近接RW＋RT	27.8	40
近接LW＋RT	37.7	54
近接CW＋RT	38.9	54
ジャンプ RW	31.7	40
ジャンプ LW	33.4	47
ジャンプ CW	35.9	54
ガードリバーサル RW	20.6	40
ガードリバーサル LW	12.9	20

ショット系

	ダメージ数値	ゲージ消費量	VA削り値	弾数
通常状態				
立ちRW	17.7	15	0	1
立ちLW	5.2	63	5	1
立ちCW	20	90	13	1
ジャンプRW	13.9	15	0	1
ジャンプLW	4.3	29.5	5	1
ジャンプCW	16.7	85	20	1
しゃがみRW	8.8	15	0	1
しゃがみLW	4.3	35.3	5	1
しゃがみCW	13.3	90	16	1
ターボショット系				
立ちRW＋RT	28.3	33.4	0	1
立ちRW＋LT	0	25	9	1
立ちLW＋RT	8.6	30.6	27	1
立ちLW＋LT	0	13	9	1
立ちCW＋RT	27.4	100	40	1
立ちCW＋LT	10.3	55	0	1
しゃがみRW＋RT	26.2	30	0	4
しゃがみRW＋LT	0	13	7	1
しゃがみLW＋RT	8.6	70.6	32	1
しゃがみLW＋LT	0	13	7	1
しゃがみCW＋RT	30.8	100	40	1
しゃがみCW＋LT	12.9	55	0	1
ジャンプRW＋RT	32.6	36.7	0	1
ジャンプRW＋LT	1.3	26.7	7	1
ジャンプLW＋RT	6.9	70.4	27	1
ジャンプLW＋LT	1.3	14.2	7	1
ジャンプCW＋RT	34.2	100	48	1
ジャンプCW＋LT	8.6	55	0	1
その他				
CW＋両ターボ	12	52.5	0	1
鬼火	8.6	53	0	8
殺人スライディング	42.8	ALL100	67	1

誰よりも速く走れ！タイムアタックランキングバトル
いよいよ佳境に突入！最後に笑うのはいったい誰だ？

BATTLE GEAR™



タイムアタックランキングバトル参加方法

ルール

①タイムアタックモードでの、コース別／クラス別、1位のタイムのみランキング集計対象とします。
②集計方法は、①地区別（全国4地区／A地区：北海道・東北・甲信越、B地区：関東、C地区：中部・関西・北陸、D地区：中国・四国・九州）、②コース別（初級・中級・上級・超上級）、③クラス別（A、B、C）の順に集計し、ランキングされます
③全4回のランキング結果をゲーメスト誌上にて発表します。各回ごとにランキング集計を行いますので、ランキングはその都度更新されます。
④募集対象コースは、いよいよ最後となる第4回目・超上級に限定させていただきます。ただし、クラスについては、複数申請しても構いません。
⑤デフォルトの全21車種以外での申請は、無効となりますのでご注意を。

応募要項

①募集対象コース、募集締め切り日を確認し、必ず"タイムアタックモード"にて、タイムレコードにチャレンジしてください。
②コース別／クラス別にて1位になりましたら、店内に設置してある専用ハガキの記入欄に「エントリーネーム」「タイム」「コース」「クラス（車種）」「パスワード」「ご本名」「ご住所」をご記入ください。
※必要事項が未記入の場合、無効になることがあります。特に"パスワード"は、ネームレジストの時点で必ず控えをとるようにしてください。
③店舗スタッフに確認印をもらい、専用ハガキに50円切手をはり、指定期間内にゲーメスト事務局あてにご送付ください。

特典

ランキングされた方には、認定証と"OPTION"ビデオを進呈いたします。

超上級「Snow Field」攻略 PART2

今回の超上級コースは、各クラスごとに攻めてみる！
ミュー（路面抵抗）の低い中での走りとなるが、
クラス別にどういう違いが出るのかを
確実にチェック！さらに速く走れるように頑張ろう！

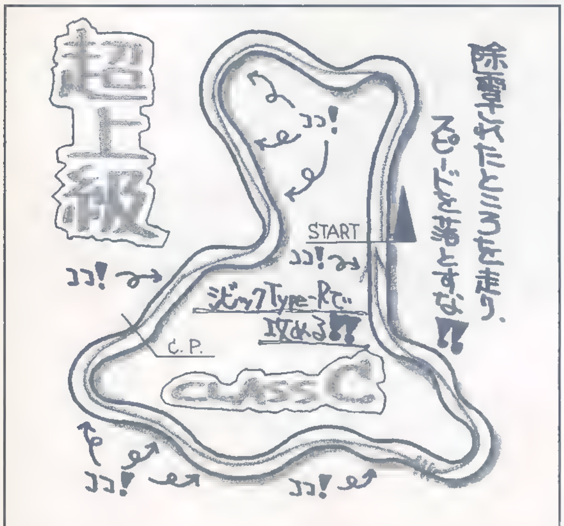
担当：亜音速の気孔師（ドリフターズ）　ずるずる㊥



今回は、3つのクラスのクルマでこのコースを走ってみたい。まずはクラスCのシビックTYPE-Rを見ていこう。

このクルマで走るうえで注意する点としては、速いクルマではあるが、ほかのクラスよりもパワーがないことが挙げられる。過去の例からみても、いかにスピードが落ちないように走るかがポイントになってくるのだ。

そのあたりをきちんと把握して、どう対応していけば良いのかを解説していこう。



スタートしたら3速まで加速させつつ除雪してあるところを走り、全開で左のインへ。

このときに2速へ落とし、インを突いたら全開のまま逆に切り込んで次の右のインへ。

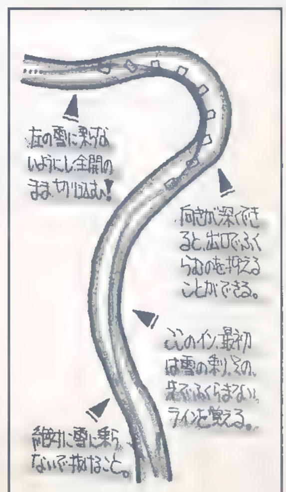
1つ目の左でインを突くのが遅れると、右へ切り返すスペースがなくなるので注意。

カウンターを当ててクルマの向きを回復させて、3速へ。

インの雪の上に乗らないようにし、後半で加速しやすくするためにハンドルを戻す。

次の右はきつい！しっかり減速をしないといけないと思いがちだが、ここ、全開のまま突っ込んで曲がっていく！

早めに切り込んでインを突き、クルマを横にし、2速へ。



カウンターを当ててふくらみ、うねっている部分では直線的に走り、その先の左のインの雪の上に切り込んでいく。外側の雪に乗らないように！


インの雪の上を通過するが、素早くハンドルを戻し、減速を最小限に！

両脇の雪に乗らないようにしながらうねっているコースを直線的に走り、下りも利用しながら加速し、3速へ。

加速して下りきると、緩い右、少しきつく長い左へ。

まずはその1つ目の右だが、インの雪の上に入っていく。スピードの落ちる雪の部分に入る理由は、次の左を外側から入るためである。

もし入らないで左に進入すると、クルマを横にするスペースが作れず、脱出スピードが上げられなくなるのだ。

ここで気をつけることは、いかに高いスピードで右、左を通過するかということ。

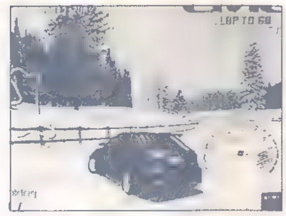
それができると、その先の緩いカーブ群で、より高いスピードに持っていくことができるようになるのだ。

しっかりコース全体を把握し、前後のつながりを考えてラインを作るようにしたい。

●インターネットランキングも同時開催！ゲーム終了時のパスワード入力で、インターネット上でも最速王を狙え！
アドレスは、タイトーホームページ　http://www.taito.co.jpへアクセス！

全国の「バトルギア」設置店にて、タイムアタックランキングバトル開催中！

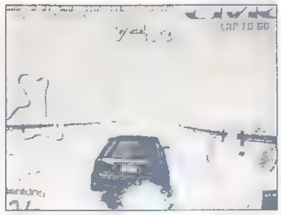
第4回（超上級）の締め切りは、6月30日（木）消印有効分まで！



インの雪に乗り上げるとかなり減速するので注意！前半で向きを調整！

1つ目の右は、しっかり外側から入り、減速を抑えるためにあまり切り込まない。インを突いたら、切り返す。

このとき、インの雪に入らないようにし、早めにクルマを横にして2速に落とす。



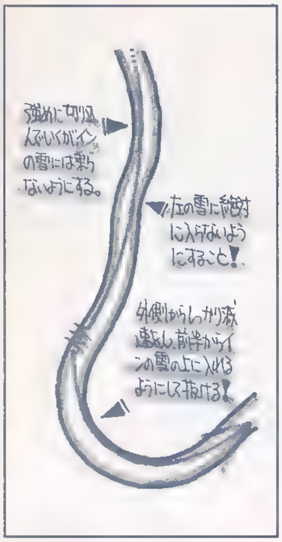
両脇の雪に入ると、加速が鈍り、大きなタイムロスになるので注意！

出口で加速させるためにハンドルを戻していくが、戻しすぎて右の雪に入らないこと。

両脇の雪に入らないようにしながら緩い右を抜け、3速に上げ、登りの緩い左へ。

登りの左で気を付けてほしいことがある！加速を鈍らせないために絶対にインの雪に入らないようにすること！

これにより、その先の下りでの加速をさらに良くすることできるのだ！



登り切ったところから下りつつ緩い右のインの雪に乗り上げてインを突いていく。

右のインを抜けたら、緩い左を直線的に抜け、その先のきつい左の手前にある緩く小さい右のインへ。

この緩い右、きつい左を外側から入るために減速を承知でインの雪に突っ込む。

この左、きつい！

ここを成功させるには、早めに減速を終了させ、インをキープしていきながらクルマを真横以上にして曲がる！



後半では、ハンドルを切り直さないこと！加速が鈍ってしまうぞ！

減速が遅れるとインキープのためにさらに減速したり、ハンドルが戻せないので加速ができなくなるので要注意！

切り込みが甘くても同じ！きつい左の後半は、ハンドルを戻しながら加速させ、次の右、左を直線的に抜ける。

最後の右は、左寄りから入り、インの雪を通過し、弧を大きくし、加速重視のために直線に出たところでは左側の雪に入らないようにする。

立ち上がりつつ3速に上げ、直線後半で4速に上げるぞ！

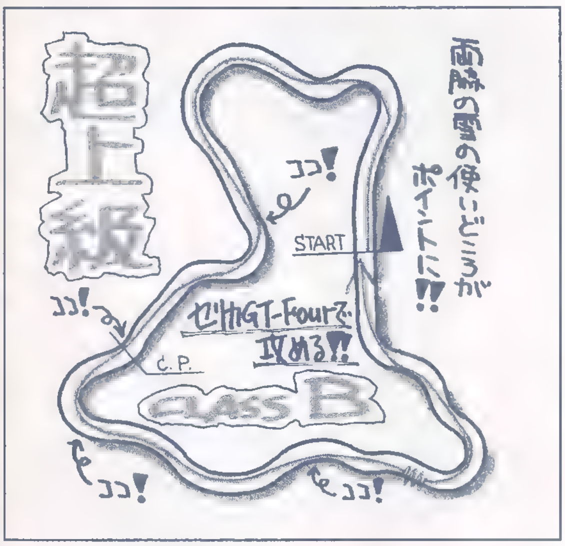


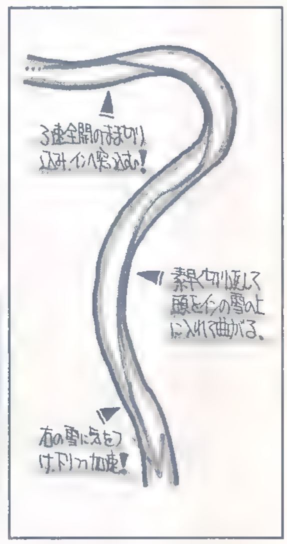
次はクラスBで走るわけだが、選んだクルマはセリカ。

確かにFC3Sも速いのだが、FR車は、操作応答性は良いが、その分クルマの挙動が激しくなるので安定した走りをするのが難しい。

そこで今回は、クラスBレベルのクルマに慣れることを最優先にし、雪道でその実力を発揮し、安定した走りができる4WDを選んでみた。

クラスBのスピードで、走れて曲がれるようになったらトライしてみると良いだろう。





さてスタートであるが、セリカのタコメータ、レッドゾーンまで針が回らないことを覚えておいて、1つ目の左まで3速まで上げておくこと。

左と右、3速全開のままインの雪の上を通過し、抜ける。

1つ目の進入で切り込みが遅れると余計に距離を走るラインになるので注意したい。

長い左に出たら、インの雪に乗らないようにすること。

左の出口は、加速をさせるためにハンドルを戻していく。

直線部分に出たら、まず右側の雪に入らないようにして、加速を十分にさせること。

直線の後半は、次のきつい右の進入のために左端いっぱいまで寄っておこう！



クラスBからは、左側の雪に乗り上げていき、進入しやすくしよう。

一番左から全開のまま右へ思い切り切り込み、真横以上に横にしてインをキープ。

クリッピングポイントを通過したら、さらにハンドルを戻してふくらんでいき、今度はクルマの向きを戻しながら、緩いカーブを抜け、その先の左のインへ切り込んでいく。

この左は、出口で外側の雪に乗ってしまうと加速が鈍ってしまうので、しっかりインの雪の上を通過して、ふくらむのを抑えるようにすること。

その先は、両脇の雪に入らないで加速を優先だ。

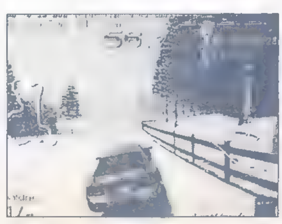
次の右は、右のインの雪の上を通過し、次の左を大きい弧で入れるようにする。

ここの左、インの雪の抵抗を使って減速して抜けていく。

注意したいのは、カーブ後半、早めにインから脱出して、向きを回復しながら加速できるようにすることだ。また、脱出したら加速するために、両脇の雪に入らないように。

右、左を抜けたら下りで加速して、4速に上げよう。

次の右のインの雪に突っ込み、緩い左のインの雪に乗らないようにして抜けていく。



右端から進入することで、きつい左のインに切り込みやすくしてやる。

さて、きつい左の進入だが、写真でわかるように、手前の緩い右のインの雪の上を通過してから左へ切り込んでいく。

それと同時に3速へ落とし、ブレーキを踏んでクルマの向きを深めていく。

インの雪の上をスライド。

カーブ後半、ハンドルを戻すことで、加速させていく。

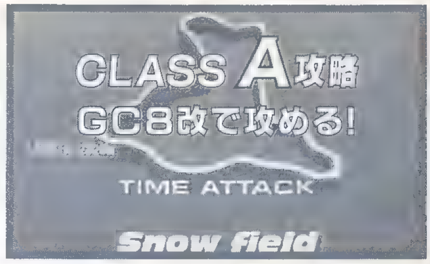
その先の右、左は、キュッ、キュッとインへ切り込んで、直線的に走り抜けていく。

最後の右は、直線での加速を最優先にするために、インの雪の上を通過し、直線でふくらむのを抑え、雪の上に乗らないようにすること！



●「バトルギア」タイムアタックランキングバトルに関するお問い合わせは、ゲーメスト「バトルギア」キャンペーン事務局（TEL 03-3293-9324）担当：山下まで。
※受付時間は平日の13：00〜17：00（土、日、祝日除く）。キャンペーンに関する質問のみに限らせていただきます。

第4回（超上級）の締め切りは、6月30日（木）消印有効分まで！

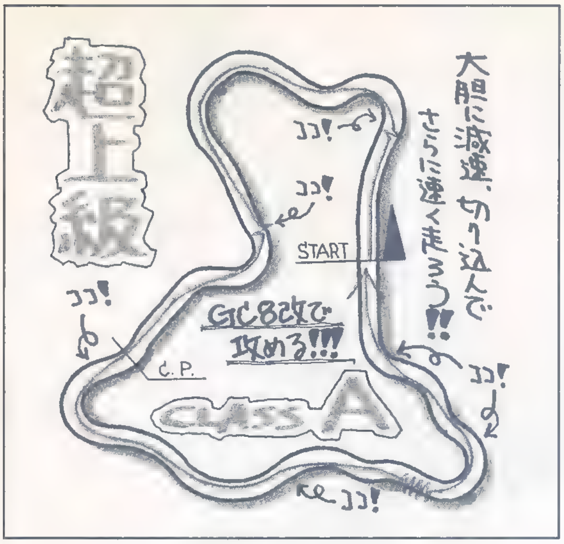


いよいよクラスAだー　このレベルで難しいのは、そのハイパワーをいかに雪道に伝えてやるかであるー　それを成功させるコツは、路面抵抗の低さを理解した操作をできるかどうかだ。

減速をするために距離がどのぐらい必要なのかを把握できるかどうかが完走、タイムアップへの近道となる！

生半可な気持ちではクリアはできないことを理解しておいてほしい。

それでは走るとしよう！



いつもはランサーエボⅤだが、今回、ほかのクルマでも走った結果、GC8改が使いやすかったので、これで走るー

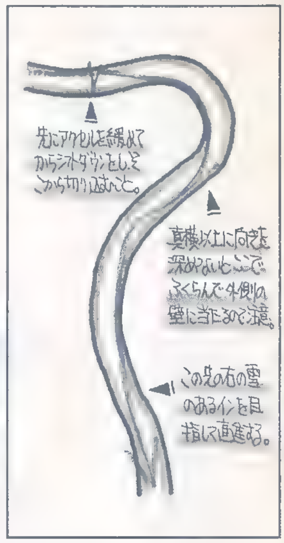
スタートしたら4速まで上げ、1つ目の左へ全開のままインへ突っ込んでいく。

2周目以降は、5速から3速に落とし、ブレーキで減速をして突っ込んでいく。

3速のまま右へ切り返したら、長い左のインの雪に乗らないようにし、タコメータを確認して4速へ上げていこう。

出口では、加速をさせるためにハンドルを戻していく。

直線に出たら、右の雪に乗らないようにし、次の右の進入のために、左の雪の上に向けて真っ直ぐ走るのだ。




必ず減速を先に行ってから切り込む！これにより確実にインに入れる！

クラスAになれば、次のきつい右は今まで以上に早く操作を開始し、インから離れないようにしなければならない。

そのやり方だが、切り込むタイミングと、アクセルを少し戻すこと、シフトダウンで、しっかりクルマを真横以上にしてインをキープする！

アクセルを先に戻してから切り込むことがコツだ！

その先は、ハンドルを戻して、直線的に走り抜け、左のインの雪の上を通過し、下りながら4速へ上げていく。


スピードが落ちたことで変化をするラインをしっかり把握しておこう！

下ったところの右、左は、ほかのクラスと同様に右のインの雪の上を通過し、左のカーブ前半のインの雪に突っ込み、減速しつつ外へふくらむ。

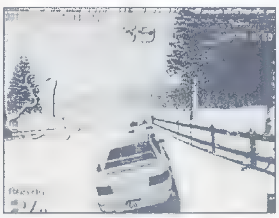


このとき、3速に落とす。3速全開のままその先の緩い右、左へ出るが、クラスAでも加速を重視するため、両脇の雪に乗らないようにする。

できるだけ直線的に走るが、このときのハンドル操作は、小さく小刻みに行い、横になりすぎないようにすること。

その操作をしながらタコメータに目をやって、4速に上げて、左を登り切る。

そこを通過したら下りを利用して加速し、右のインの雪の上を突っ切り、その先の緩く小さい左のインの雪の上に入らないようにしよう。


しっかり右端まで寄らないと、余計に減速をしないと曲がれないぞ！

きつい左の手前の右のインの雪の上を通過して左に切り込むのだが、スピードが出るので、右のインを突いたと同時にブレーキを踏み、3速に落として切り込んでいく。

これでインの雪の上をキープしていき、その先に抜ける。

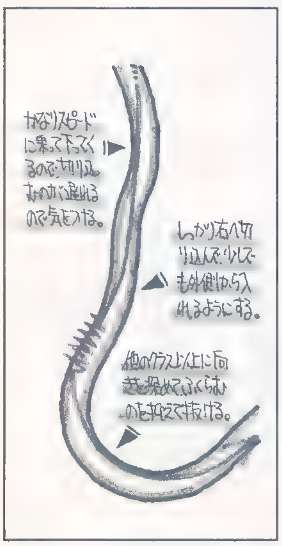

素早く切り込んで戻していって、クルマが横になりすぎないように！

きつい左の進入でしっかりスピードとクルマの向きができていれば残りの右、左、そして最後の右が楽になる！

後半でラインを移すためのふくらみを作り、各コーナーのインの雪の上を通過して、とにかく直線的に走り抜けるようにしていこう。

でもインを突きすぎて、インの壁に接触をしないように。

最後の右は、しっかりインを通過して、弧を大きくし、出口からドンドン加速できるようにしていこう！



BATTLE GEAR タイムアタックランキングバトル

締め切り日と申請コースをお間違えのないように!

泣いても笑ってもこれが最後！いよいよ「バトルギア・タイムアタックランキングバトル」も、残すところ超上級のみのコース申請となりました。研究に研究を重ねたキミのスコアで、フィーナレを見事に飾ってしまおう！

また、再度記載しておきますが、基本的にデフォルトで使用できる全21車種以外での申請は、原則として認められません。くれぐれも申請の際には、ご注意ください。

- 第1回　「初級」「中級」　〜3/31（水）まで
- 第2回　「中級」「上級」　4/1（木）〜4/30（金）
- 第3回　「中級」「上級」　5/1（土）〜5/28（金）
- 第4回　「超上級」　5/29（土）〜6/30（木）

郵便はがき

恐れ入りますが
50円切手を
お貼りください

101-8935

東京都千代田区神田神保町1-26
株式会社 新声社
GAMEST 編集部 行
ゲーメスト7/15号アンケート

(ふりがな) お名前	年齢(　)歳 男・女
□□□-□□□□ 電話(　)	
都道府県　市郡　区	
学生の場合は学校名・学年、その他の人は職業・業種をお書きください	
ご希望の賞品名とその番号 　番号　　賞品	
ゲーメストは、どこでお買い求めになりましたか?	

締め切りは8月15日必着

(キリトリ線)

郵便はがき

恐れ入りますが
50円切手を
お貼りください

101-8935

東京都千代田区神田神保町1-26
株式会社 新声社
君こそGAMEST 行
ゲーメスト7/15号ハイスコア申請葉書

(ふりがな) お名前	年齢(　)歳 男・女
□□□-□□□□ 電話(　)	
都道府県　市郡　区	
学生の場合は学校名・学年、その他の人は職業・業種をお書きください	

(キリトリ線)

(キリトリ線)

郵便はがき

101-8935

ここに50円
切手をはって
下さい

東京都千代田区神田神保町1-26
株式会社 新声社
ゲーメスト編集部
「ギガウイング
チャレンジ・ザ・ハイスコア
TOP100」行

ふりがな	年齢　(　)歳
お名前	性別　(男・女)※
ご住所 〒□□□-□□□□ 電話(　)	
※都道府県	
①小学(　)年 ②中学(　)年 ③高校(　)年 ④大学(　)年 ⑤社会人 ⑥その他(　)	

※の部分は○でお囲み下さい

ゲーム名			
スコア	PTS.	月　日	達成
面　数		難易度 残機設定	
備　考 (タイム・残機)			
ゲームセンター	名前		
	電話		
	住所		
スコアネーム			
得点効率・稼ぎのポイントなど			

以上のスコアを記録したことを証明します。

店長　　　　　　　　　　㊞

（キリトリ線）

GAMEST

ゲーメスト7/15号

ゲーメスト誌面アンケート&読者プレゼントハガキ

■ゲーメスト7/15号のアンケート用紙です。アンケートにお答えいただいた方の中から抽選で、146ページのプレゼントをさしあげます。表面にご希望の賞品と番号をご記入ください。このプレゼントの締め切りは1999年8月15日必着です。

1:今号のゲーメスト全体の評価をお願いします。10段階評価で、点数が高ければ「良い」、点数が低ければ「悪い」といった評価の方法で点数を付けてください。また、その理由もお答えください。

今号は　　　点　理由は

2:今号で面白いと思った記事と、その理由を教えてください。

3:今号でつまらないと思った記事と、その理由を教えてください。

4:今熱中しているゲームは何ですか?

5:早くプレイしてみたいゲームは何ですか?

6:今号で役に立った記事と、その理由を教えてください。

7:あなたの好きなゲームミュージックを教えてください。

8:コラムの中庭「P60~64」の中でいちばんおもしろいと思うものはなんですか?

9:コラムの中庭「P60~64」の中でいちばんつまらないと思うものはなんですか?

10:犬福部についてどう思いますか?ご意見ご感想をお願いします。

11:今号のアイランドに掲載されている、文章ネタ・イラストの中でいちばん気に入った作品を、P.Nの末尾に付いている番号で答えてください。　文章　モノクロイラスト　カラーイラスト

12:あなたのご意見をご自由に。アイランドへの投稿や、編集部への質問、はみ出し情報や目次のゲーム用語へのリクエストなどもどーぞ。

（P.N.　　　　　　　　　　）

ご協力ありがとうございました

（キリトリ線）

ギガウイングハイスコアランキング応募ハガキ

1.スコア　　兆　　億　　万　　点

2.達成日　　月　　日

3.使用機体　[illegible]（信之介）／ヴィーダジュタント（シュトゥック）／ポーチカ（アイシャ）／カーマイン（ルビー）

4.スコアネーム（4文字まで）

5.備考　●連射機能（有・無）　●（※クリアした場合）残ボム数（　個）　●（※クリアした場合）残機数（　機）

6.攻略のポイント・感想

7.ゲームセンター　店舗名　電話　住所（※県名を忘れずに）

8.ゲームセンター確認印　以上のスコアを記録したことを証明します。　店長　㊞

※応募は必ずこの専用ハガキをお使い下さい

INFORMATION

TOPICS

○オリジナルドラマ「夕陽と月」ミニインタビュー！
○コブンかゲーメスト編集部にやってきた！
○OVA「SAMURAI SPIRITS2 アスラ斬魔伝」監督コメント
○SHIN YAMAGISHI TRADING CARD COLLECTION発売！
○ずるい龍で5000円！
○今度はビデオで「逮捕しちゃうぞ！」
○「ゲーム音楽」好評発売中！
○鈴木みのる写真集「PROVE」～証～

JOYPOLIS

○新アトラクション「スカイクルージング」登場！

DISC BOX

今号のおすすめ

○武力　～BURIKI ONE～ オリジナルサウンドトラックス
○電車でGO!2 電車でGO!2
○Make it Sweet! Milkcan
○ときめきメモリアルVol.1 オリジナル・ビデオ・アニメ
○beatmania 4thMIX Original Sound Tracks

TOPICS

ゲーム、CD、ラジオ、ライブ…庵ファンは忙しい夏になるぞ！

REPORT

オリジナルドラマ「夕陽と月」ミニインタビュー！

5月7日、オリジナルドラマ「夕陽と月～プロローグ～」の収録現場に取材に行ったら、サイトロンさんの粋な計らいで、声優さんにインタビューできることに！ラッキー。

ゲーメスト（以下G）　「夕陽と月」の設定は、どんなものなんですか？」

安井邦彦さん（八神庵役、以下安井）　僕は3年間CDなんかで庵の役を演じさせてもらっているのですが、今回は今までやってきたものとはまったく違うんです。時期的にKOFに出場する前なので、他のKOFのキャラクターは「夕陽と月」には出てこないんですよ。

G　庵の過去が少しだけ明かされる、っていう感じですね。そこで出てくるのが新しい登場人物の谷間このえ、谷間菊理の姉妹なんですね？

RUMI（谷間このえ役）　どうも、姉です（笑）。ラジオドラマは「夕陽と月」が初めてなので、スタッフの皆さんにご迷惑をおかけしながらやってます。

かかずゆみさん（谷間菊理役　私がやっている菊理ちゃんは病弱な女の子なんですけど、私自身はすごく元気なので（笑）。監督に「そこ、もうちょっと弱々しく！」とか言われながら収録しているんですよ。あと、お姉ちゃんの歌を聴きたい（笑）。

G　RUMIさんは、東京ゲームショウのSNKブースでも「Misty Eyes」として迫力のライブを披露してくれましたよね。そういえば今度3人でライブもなさるとか。

RUMI　そうなんです。詳しくは→を。

G　…。では、最後に安井さんから締めのお言葉を。

安井　今までとは違う路線のストーリーなのですが、ごくナチュラルにやれました。庵というキャラクターがまた一つ広がったと思うので、ぜひ皆さんに聞いていただきたいですね。

G　ありがとうございました。期待しています。



●後列の男性・左から安井邦彦さん、中村大樹さん、宇垣秀成さん、根本央紀さん。前列の女性・左がかかずゆみさん、右がRUMIさん。

SNK presents　八神庵LIVE -ALONE-

東京公演：1999年7月24日（土）
（会場：新宿シアターモリエール）
問い合わせ
SDFインテグレーション 03-5468-5015

昼公演　開場14：00／開演14：30
夜公演　開場17：30／開演18：00
（公演時間は東京・大阪共通）

入場料金：3,675円（税込み）
発売日：好評発売中
※全席指定

大阪公演：1999年7月25日（日）
（会場：一心寺シアター）
問い合わせ
H.I.P大阪公演　06-6362-7301

なお「夕陽と月」は「子安・氷上のゲムドラナイト（毎週日曜日、深夜24：30～25：00にTBS系で放送。地域によって若干時間が前後します）で6月放送中だ。また、未放送分も収録したCDが、7月7日に発売されるぞ。発売前にはまた紹介するからね。

ロックマンから主役の座を奪った、かわいい悪役

REREASE

コブンかゲーメスト編集部にやってきた！

ある日突然、カプコンからコージ山下のもとに送られてきた謎の木箱。開けてみると、なんと中からコブンが飛び出してきたのだ！

こーじ「うわっ！なんだお前！」

トロン「にゃはははは！」

こーじ「**かわいい…♡**」

コブンちゃんは編集部に住み着いた。



想い出

編集作業をしたり、京城から原稿を取り立てたり、床で寝たり…。

だが、いつか別れの時はやってくる。

こーじ「行かないでよぅ！コブン！」

コブン「大丈夫！7月15日になればみんなに会えるです！」

こーじ「うう…。そうか。シーユウ！」

「トロンにコブン」
ジャンル：プレイステーション
発売日：99年7月15日予定
標準価格：5,800円（税別）

監督自らコメント！

REREASE

OVA「SAMURAI SPIRITS2 アスラ斬魔伝

前号で紹介したOVA「SAMURAI SPIRITS2 アスラ斬魔伝」作画監督の浅野文彰氏から、読者のみんなに見どころを紹介してくれたメッセージが届いたぞ。

「なんといっても七瀬葵キャラを描ききったハイクオリティな映像が見どころです。スタッフの気合いの入りまくった画面をご堪能ください。

再び心を奪われていく色をめぐり、彼女を殺そうとするアスラ、守ろうとするナコルル、ユガの野望をくじこうとする覇王丸、ガルフォードと、それぞれの思いが交錯するハードなドラマも、ファンには見応えのあるものに仕上がっていると思います。」

第1巻は、6月25日発売（価格：6000円）。期待して待とう！

●応募のきまり●

インフォメーションコーナー各係に応募するときは、ハガキに「住所・氏名・年齢・電話番号・このコーナーへの意見」を記入して、〒101・8935 東京都千代田区神田神保町1・26 新声社ゲーメスト編集部インフォメ「○○」係へ。締切は特に書いてなければ7月15日だ。

※プレゼント当選者の発表は発送をもって代えさせていただきます。
※雑誌公正競争規約によりこの懸賞に当選された方は、この号の他の懸賞に当選できない場合があります。ご了承ください。

ファン人気再燃中！ 今度はビデオで「逮捕しちゃうぞ！」

ANIME

この春に、TBS系TV「ワンダフル！」内でオンエアされていた「逮捕しちゃうぞ」のビデオ、LD&DVDが出るぞ！その名も「逮捕しちゃうぞSpecial」！なぜ、Specialなのか。それは…、

1）放映時にはなかったオープニング&エンディング曲を収録（モチロン新曲だ）

2）新作アイキャッチ

がついてしまうからなのだ。ウ～ンSpecial納得。

このシリーズは原作チックな作りが強く、原作のファンでもOK。加えて以前のTVシリーズと同キャストなので、こざえつ頼子ファンでもOKって感じだ。

発売日は、7月25日に第1巻（VT、LD、DVDすべて）がリリースされ、以降全6巻までその攻勢は続く。価格も4500円（税抜。LD&DVDも同じ）とスタンダード。ファンは今から予約しとけいっ!!

リリースを記念して、ゲーメスト読者にプレゼントをもらったぞ。次号に掲載するので逮捕フリークはチェキ！

Nothing But Money ずるい龍で5000円！

REREASE

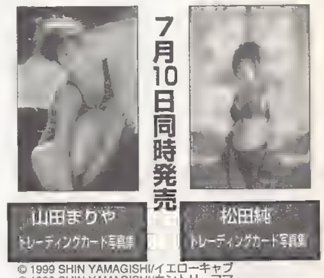
PSで好評発売中の、電撃ビリビリ縦シュー「激王～紫炎龍～」発売元の（株）童では、現金5000円が当たるキャンペーンを実施中！応募方法は、おまけモード内の「ずるい龍」クリア時に出るパスワードをパッケージ内のハガキに書いて送るというもの。「1Pでは多分クリアできません」という大胆なコメントも飛び出し、ゲーマー魂が燃える！ゲーメスト読者なら、1Pでクリアして5000円ゲットだ！

また、今号の読者プレゼントではこのソフトをプレゼントしているので、ぜひ応募してね。

アイドル写真集がカードに！ SHIN YAMAGISHI TRADING CARD COLLECTION

REREASE

写真家・山岸伸氏とUSトレーディングカードのノウハウがジョイント！直筆サイン入りカードなど、アイドルカード最強のコレクションだ！



JOYPOLIS! 新アトラクション「スカイクルージング」登場！

ナニワのアミューズメントスポット・梅田ジョイポリスに、オリジナルアトラクション「スカイクルージング」が登場するぞ。このアトラクションは、ハンググライダーをモチーフとしたモーションライド・アトラクション。2人乗りのライドに乗り込み、南の島を飛び回ることができるのだ。風やサウンドの臨場感もバツグン。眼下に広がる巨大な谷、静かな湖、迫力の滝。そんな2人はフォーリンラブ…。

なんてこった！「スカイクルージング」はそんなに甘くない！他のグライダーを追い抜きつつゴールを目指さなければならない使命があるのだ。障害物に衝突するとライフが減ったり、加速装置を通過するとターボでスピードが速まったりと、仕掛けもいっぱい。時間内にゴールできないと、墜落してしまうという過酷さだ。ん？何かおもしろそう、と思ったキミ、梅田ジョイポリスへ行ってみようぜ！



「スカイクルージング」概要
場所：梅田ジョイポリス(大阪)
導入：99年6月下旬
定員：2名
料金：600円／1人

絶賛発売中 鈴木みのる写真集「PROVE」～証～

REREASE

今回、鉄拳タッグトーナメントの取材でお世話になったパンクラスの鈴木みのる選手。なんと、その彼の写真集「PROVE～絆～」が、詳伝社より3800円で発売中。『「素」の鈴木みのるを撮る』ことをコンセプトに、非常に等身大の鈴木選手がそこにいる。鈴木選手のあらゆる面を知りたい人には、たまらない一冊だ。

絶賛発売中!!



ショッキングな帯が印象的だ。

懐かしの名曲が、今！「ゲーム音楽」好評発売中！

REREASE

アーケード、コンシューマー、携帯ゲームとジャンルを問わず、印象的なゲームミュージックを紹介した本、その名も「ゲーム音楽」がエクシードプレスから好評発売中！この本、実はゲーメストも協力しているのだ。読んでいると、不思議とその音楽が頭の中でよみがえってくる。206タイトルとボリュームたっぷりだ。また、資料的価値も高いぞ。



HITprize

●春のプライズグッズ特集の反響が大きく、嬉しい今日この頃。みんなプライズ好きなんだね～。ちなみにG-MODEL神保町店のクレーンゲームの取り易さは定評があるので、遊びにきたときはぜひプレイしてみてね！

久しぶりのこのコーナー、今回は趣向を変えて、5月に行われたバンプレストの新作プライズ発表会の模様をリポートしちゃうぞ。

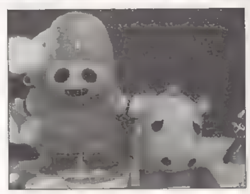
この日、開催地浅草にはバンプレストの紙袋を持った大人が溢れていた。彼らは全国から集まってきたオペレーターさんたち。それだけ多くのゲームセンターが、バンプレストのプライズグッズに注目しているのだ。当然、我らがG-MODELのスタッフの姿も見られたぞ！

会場内には所狭しとまだ見たこともないプライズグッズが並べられ、それをオペレーターさんたちが真剣な顔で吟味する！それぞれ自分のお店の客層にあったプライズグッズはどれか、考えているのだ。みんながよく行くゲームセンターに置いてあるプライズグッズは、こうして選ばれているんだね。



ご商談の場。とにかく熱気が感じられた。

…しかし！そんな真剣な思いはよそに、我々取材陣は思い思い好みのプライズグッズを求めてはしゃぎまくっていた。∀ガンダムやら、ルパン三世やら、キン肉マンやら、新旧織りまぜたキャラクターグッズの充実度は、狩猟意欲をそそるに違いない。みんな、今回のプライズグッズがゲームセンターに並ぶのを、楽しみにしててね。



会場で見たものの一部を紹介。はに丸とひんべのぬいぐるみだ。



新作のプライズグッズがたくさん！

電車でGO!2

電車でGO！2



大ヒットしたタイトーと電車シミュレーションゲームの第2弾「電車でGO!2」のサウンドトラックがついに発売される!ゲーム中に流れるVGM全曲はもちろん、イメージソング「LOVE特急こまち（PS版）」、「潮騒の駅」、さらにはOGR氏、TAMAYO嬢の共作新ボーカル曲も収録!熱い効果音も収録されているぞ!

CD：ZTTL-0042
価格：¥2,550（税込）
ZUNTATA RECORDS

6/19 発売

Make it Sweet!

Milkcan



「ウンジャマ・ラミー」から生まれたバンド「Milkcan」の初のフルアルバムが発売される!ゲームで流れる曲をバンドアレンジしたり、先生たちとジャムったりという内容にファンも、そしてファンならずともハッピーになれるはず!ジャケットはMilkcanの撮り下ろしだぞ!

CD：SVWC-7031
価格：¥2,548（税込）
SPEビジュアルワークス

6/19 発売

今号のおすすめ



武力 ～BURIKI ONE～

オリジナルサウンドトラックス

対戦格闘ゲームで大ヒットゲームを作り出しているSNKが新しい格闘ゲームを登場させた!NEOGEO64のパワーと3DCGにより作り出される「武力」の世界のVGMを完全収録!もちろんVGM担当は新世界楽曲雑技団!CDにはオールカラーのブックレット、楽譜も付いているぞ!

CD：PCCB-00379
予約特典：スーパーピクチャーCD
価格：¥1,890（税込）
ポニーキャニオン

6/17 発売

ときめきメモリアルVol.1

オリジナル・ビデオ・アニメ



ときメモのOVAのVol.1が完成!ビデオとLDで発売される!気になる初回特典だが、ビデオは特製トレーディングカード、LDは（初回限定）、ダブルジャケット2セット収納特製BOX仕様が付く!

VHS：KMVA-2
LD：KMLA-9002（初回限定版）
：KMLA-2（通常版）
価格：¥6,800（税込）
コナミミュージックエンタテイメント

6/17 発売

beatmania 4thMIX

Original Sound Tracks



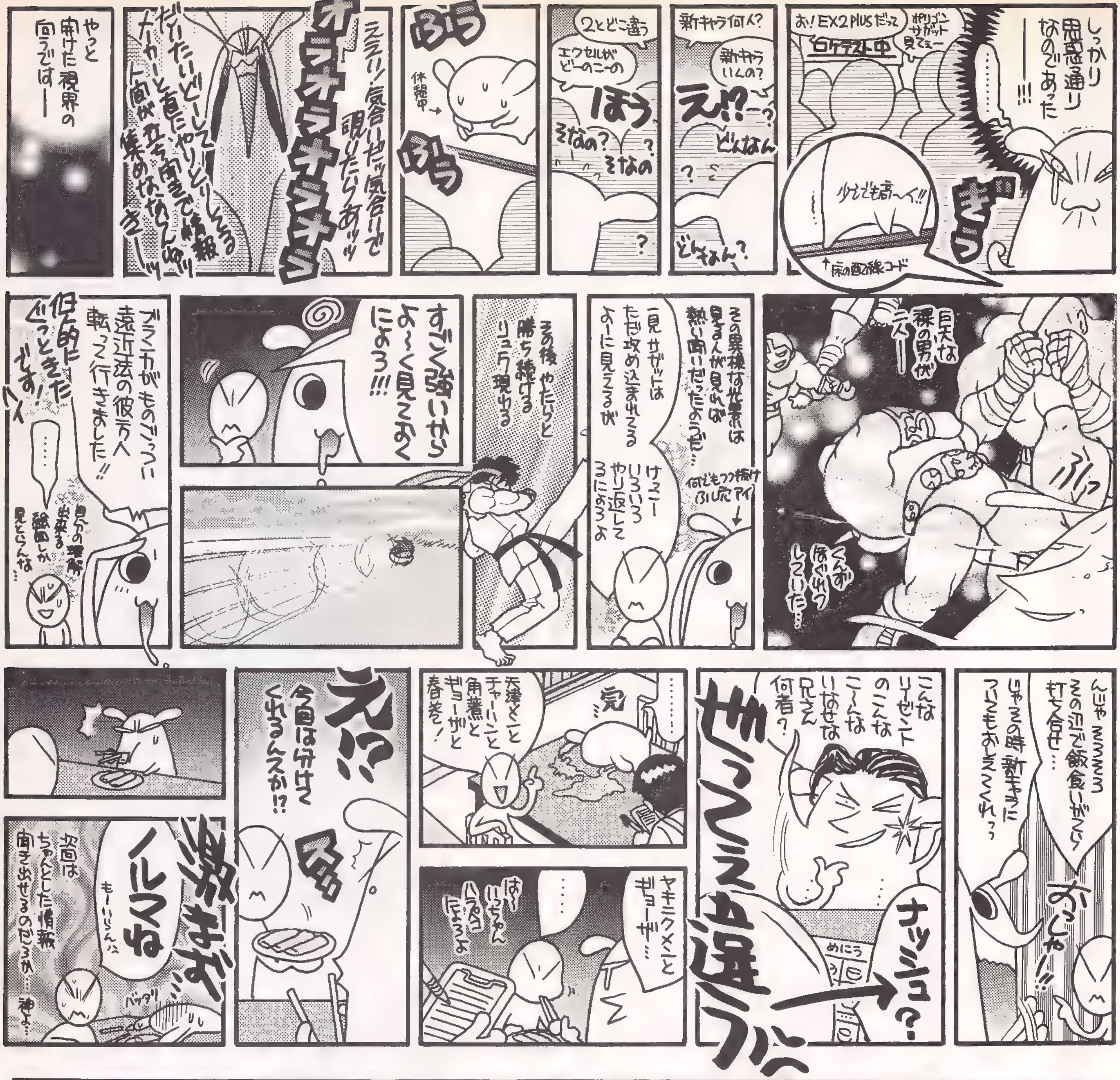
大ブームを起こしたコナミのサウンドシミュレーションゲームシリーズ「ビートマニア」の最新作、「ビートマニア4thMIX」のオリジナルサウンドトラックが発売されることになった!人気の高い「20,november」や「nine seconds」などをアルバム用にロングミックスで収録しているぞ!

CD：KMCA-1
価格：¥2,243（税込）
コナミミュージックエンタテイメント

6/17 発売



ARIKAの奇妙な広告
そんなん ARIKA
第6回目の巻
第3部 エジプト変
小林真文
今回もネタないによろよ!
がっ──ん
広告を届けたある日 打ち合わせをするのに メシでもとりってことになったのだが…
ネタもないのに 何の因果で こんな男に 悪そうなのと 飯を食わねば ならんのか!!?
もり
もり
どうする!?
私が聞きたいわッ!!!
もむ
もむ
ペロ〜
西谷社長にインタビュー!!!
いいによろよ
何を聞くかは 知らねども どーだとなんだ
ダメもと
え?
…いいによろよ
あう?
いや社長には話つけとく で今回それでいくなら X日の新宿はええね
…
新宿ぅ!!?
もむっ
ロケですかッ!!?
いやもう 社長インタビューの方選んだし…
むも
むも
新宿行かせて下さい
ぺちょ
いや社長に そう言っとく によろよ そっちが 選んだと
…
きーーーッ
クエ クエ ワン
そして当日
急ぐによろよ! 一番混んでる 時間帯を 目指すによろ!!!
はりあぷ
はりあぷ
なるほど! 一番活気ある様を レポートするワケですな!!?
いや 人の背中で 犬が画面を 見れんよーに
かくして───!!!
くわっ!!!



と、いう訳で… お仲間(アリカ社員)大募集!!

【職　種】
①3DCGグラフィックデザイナー(ゲーム制作未経験でもOK)
②プログラマー
③プランナー

【仕事内容】
①ゲームキャラクターや背景のデザインからSOFTIMAGEやPhotoshop等を使用しての実際のゲームキャラクターモデルやモーション、背景CGの制作、及びムービー等の3次元CG映像の制作。
②ゲームソフトのプログラミング
③ゲームソフトの企画・進行管理など

【資　格】
20歳〜30歳位迄の方
①基本的にゲーム制作経験の有無は問いません。絵に自信があり、ゲーム制作や3次元CGに興味がある方、グループで仕事ができる方を歓迎いたします。
②C言語またはアセンブラでのプログラム経験者、もしくはゲームプログラミング経験者

【勤務地】 恵比寿(本社)
【勤務時間】 10:00〜18:00
【交　通】 JR恵比寿駅東口(ガーデンプレイス側)徒歩2分

【給　与】
月給　専門学校卒178,000円以上　大卒193,000円以上
※入社2年目以降より年俸制に変更できます(開発部員のみ)
※経験・能力等を考慮の上、優遇いたします。
※試用期間有

【休日休暇】
完全週休2日制(土・日)、祝日、夏季、年末年始、有給
※ゲームを1本仕上げたあとには2週間のリフレッシュ休暇が認められます。(リフレッシュ休暇は開発部員のみ)

【待　遇】
昇給年1回、賞与年2回、交通費全額支給、各種社会保険完備、退職金制度、借上社宅制度有
健保組合保養所、定期健康診断、財形貯蓄制度有

【応募方法】(応募作品は返却いたします)
履歴書(写真貼付)と、作品(下記参照)を下記人事採用G係宛にご郵送下さい。後日面接日をご連絡いたします。
●応募作品(CGデザイナー)
◎B4以下のカラー作品数点とデッサン・クロッキー数点。(必須)
◎その他、自分をアピールできるもの。
※CG作品のある方は、PICT又はBMPフォーマットで、FD又はMOメディアでお送り下さい。
※CG映像作品についてはビデオでお送り下さい。
※CG作品については、使用された機種・ソフトウェア及び制作期間を明記して下さい。
●応募作品(プログラマー)
◎使用できるプログラム言語とマシン一覧及びプログラム内容の詳細が分かる経歴書
●応募作品(プランナー)
◎企画書(A4サイズで5枚程度)
◎自分をアピールできるもの



ARIKA
ホームページアドレス
http://www.arika.co.jp

☎03-3447-1840　人事採用G係
〒150-0013 東京都渋谷区恵比寿1-20-18 三富ビル新館6階

鉄拳番外企画

パンクラシスト

鈴木みのる氏＆渋谷修身氏 INTERVIEW

闘いの心構えはどこでも同じ

新生UWFから会場やビデオで見ていた鈴木選手。ビデオでしか見たことのない渋谷選手も含めて、5m以内に近付くのは初めてだったので、非常に緊張したインタビューでした。話は鉄拳だけにとどまらず、現在の格闘技界に対するシビアな意見も。

インタビュアー：マッスル北裏、こーじ山下、スー、アディtoshi



鈴木みのる
68年6月17日生まれ。パンクラス横浜道場所属。私立横浜高校時代はアマレスを経験。国体2位等の輝かしい成績を残して新日本プロレスに入団。以後新生UWF，藤原組を経てパンクラスの旗揚げから参加。第2代キング・オブ・パンクラシスト。

鉄拳とのファーストコンタクト

―PS版「鉄拳3」発売時にナムコさんから出た公式ガイドブックにも経緯が載っているのですが、なぜ鈴木選手・渋谷選手のお二人が鉄拳のモーションキャプチャーに関わることになったのですか？

鈴木　まず会社同士のつきあいでスクウェアさんとかとつきあいがあったんです。何かの席で「ゲームが好きで結構遊ぶ」という事を言ったら、そこから伝わってゲーム雑誌に話が載るようなことがあって、それをナムコの開発の方が見たのが発端じゃないですかね。それで東京ゲームショウかおもちゃショーの鉄拳イベントで呼ばれて。その時『鉄拳2』が発売されたばかりの時期だったんですが、『実はもう3の開発が始まっていて、今度のゲームは本格的な寝技の関節技を入れていきたい。協力してもらえないか？』という話だったので、モーションキャプチャーを採ることになったんです。だから今回も、また新しい仕事にならないかなって思ってるんですが（笑）。

―なるほど（笑）。

鈴木　「鉄拳4」では、隠しキャラで「鈴木みのる」が出るんじゃないかと、ひそかに期待しているんです。

―（笑）開発の方に伝えておきます。ところで、「鉄拳3」の時にキングの技で『ベルウッドコンボ』という技があって、鈴木選手の『鈴木』を英訳したものにちなんだ名前なんですが、投げ主体の技なので、鈴木選手のスタイルとは違うのが意外だったんですが。

鈴木　言っていいのかな？あれは多分、こっちのコピーライターの人がつけた名前で、収録した技はグランドばかりですね。

―実際にどのぐらいの技を収録されたんですか？

鈴木　う～ん、いっぱい採ったとしか覚えてないですね。キングに関しては、技だけではなく実際の立ち方や動き・ダッキングの仕方とかすべて僕ですね。結構今見ると笑えるんですが。

―実際にキングはマスクマンなので、実際の鈴木選手とは違う部分も大きいと思いますが。

鈴木　そうですね。「鉄拳2」までのキングが卍固めぐらいしか関節技がなかったので、時代に沿ってグランドの関節技も出来て、ルチャもできるキャラにしたかったようですよ。

―ところで、今回鈴木選手がモーションキャプチャーされた技で、「鉄拳TAG　TOURNAMENT」に新しく「胴締めスリーパー」という技が加わったのですが、これはどういった感じの技ですか？開発の方からも「ぜひ、くらってこい」と言われたのですが。

鈴木　大抵死にますけどいいですか？うまくいけば生きてますけど。

―…遠慮させて頂きます。ところで、鉄拳はどのキャラクターを使われているんですか？

鈴木　3になってからはキングですね。それまではずっとインディアンの女の子を使ってたんですが。

―ミシェールですね。渋谷選手は？

渋谷　僕はニーナです。

鈴木　お前は、やられた時の声が良くって使っているんだろ（笑）。渋谷は勝った時のセクシーポーズが良くってニーナ使っているらしいんですよ。

渋谷　（笑）あと、『鉄拳2』の時はロウを使ってました。あまり格闘ゲームはやらないほうだったんですが、「鉄拳」だけは結構やりました。

パンクラシスト＝ゲーマー？

―結構皆さんゲームは遊ばれるのですか？

鈴木　皆、現代の若者ですからね。結構やるよね。大体僕が最年長で、他は皆20代前半ですから。パンクラスの選手の平均年齢は20代中盤ぐらいになるんじゃないですか。

―最近は鈴木選手はどんなゲームを？

鈴木　つい一昨日『FFⅧ』が終わったところです（笑）。3カ月かかりましたね。僕の中では、あ



渋谷修身
19■■年1月7日生まれ。パンクラス東京道場所属。3■■■■■■■■レスリング部で活躍。鈴木選手の■■輩にあたる。93年パンクラス第一回入門テストに合格、95年3月横浜文化体育館でデビュー。■生パンクラスの中堅層を担う。

の手のゲームは一週間で終わらせるという仁義があったんですけど、『FFⅧ』は、1日1時間という時間を決めてやったら、仁義無き戦いになってしまいました(笑)。しばらくは、この手のゲームはお腹いっぱいですね。ゲームは「鉄拳TAG TOURNAMENT」が出ればまた始めようかな。

――(笑)アーケードゲームはどうですか?

鈴木 昔は「鉄拳」以外では、「バーチャファイター」とか「ストリートファイター」とか遊んだりしました。ダルシムが好きでしたね(笑)。最近は格闘ゲームはあまり。体感ゲームのほうが多いですね。バス釣りとか、仲間内でわあわあ言いながら遊んだりします。

――渋谷選手はいかがですか。

渋谷 最近はスポーツゲームばかりですね。

鈴木 任天堂の野球だっけ?

渋谷 そうです。

――選手の立場から見て、格闘ゲームとリアルな格闘で、ここが一番違うな、と思う点はありますか?

鈴木 う~ん、やっぱり『痛み』がない点ですか。実際『痛み』があったら格闘ゲームなんてできたもんじゃないですからね。それは利点でもあって、痛みがないから楽しめる、ということはありますよね。実際の格闘なら、一旦極まっている関節技を解いて別の技に移行することはありえないわけですから。実際の格闘技をそのままゲームにしたら面白くはないと思うんで、いいとこ取りができてるんじゃないですか?

――一番近いと思う点は?

鈴木 駆け引きという点ですね。実際に技が決まる時は、コンマ何秒かの勝負になる時がありますから。相手の攻めたいという意思と、それを読む駆け引き。ゲームは実際の格闘よりも、よりそれが鮮明になっていると思いますね。

世界で最高の格闘技

――ゲームの世界では異種格闘技戦が普通に行われているんですが、鈴木選手は「パンクラチオンマッチ」(現在パンクラスが行っている、ルールがない状態に近い試合)に関しては、どのように考えられていますか?これまで体系づけて作られてきたパンクラスのルールを「パンクラチオンマッチ」で崩しているのは、不思議に思うのですが。

鈴木 「パンクラチオンマッチ」は「世界で一番規制の少ない試合」をパンクラスの中でやるということに意味があるんです。何でやる意味があるかって言うと、悪い言い方をすると「殺し合い」が現代に必要ないことを知らしめるためにやっているんです。僕はパンクラスが世界で最高の格闘技だと思ってますから、今、世界が平和ボケして他人の殺し合いを平気で見ている状況があるので、それを潰すためにやっているんです。何もせず外からああだこうだと言うのは、弱いヤツのやることと一緒ですからね。実際は僕は「そんな所で止まってないで、みんなもうちょっと前に進もうぜ」って言いたいですね。一番いいのは、バーリトゥードの試合にウチのパンクラスの選手が出ていって、チャンピオンを倒して『あ~つまんね~』って吐き捨てて出てくるのが僕は一番理想ですね。僕はそう思ってます。

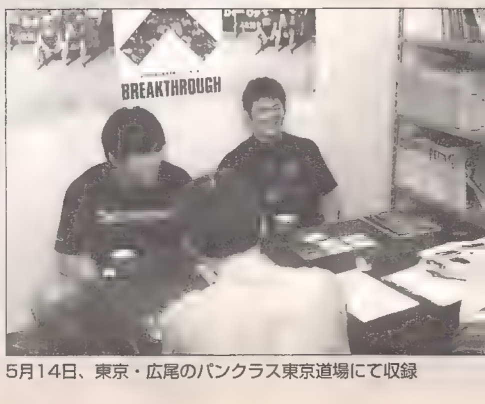
――…なるほど。

鈴木 ただ、格闘技ですから、闘いなので土台の部分ではやってることはすべて同じなんです。それを変えているのは、ルールっていう『補助輪』でしかないんです。ヒジ打ちが禁止だからって対処できなかったら、そいつは弱いって言われますから。「勝つ」か「負ける」かしかなくて、勝つために争いがあるわけですから。

――渋谷選手は、先日「パンクラチオンマッチ」を初めて体験されましたが、実際闘ってみていかがでしたか?

渋谷 やる前は色々違ったルールということで緊張したりとかあったんですが、実際やってみると、いつもの試合とそんなに違うという感じはなかったですね。

鈴木 極端な話、虎やクマとも、ルールが許して闘うことが可能なら、それはパンクラスのリング上であればパンクラスの試合なんですよ。だから、闘いに対する心構えについて言えば、どんな試合、何の試合でも同じ事だと思います。



5月14日、東京・広尾のパンクラス東京道場にて収録

今後のパンクラス大会日程

7月6日(火) 後楽園ホール
Sammy Presents PANCRASE 1999
BREAKTHROUGH TOUR
開場:17時半 開始:19時

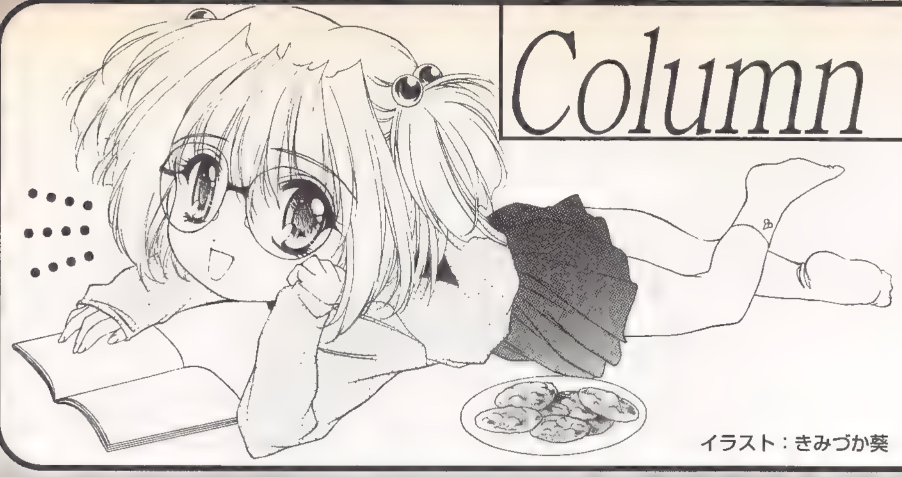
8月1日(日) 後楽園ホール
GAORA NEO BLOOD TOURNAMENT DAY&NIGHT
(1日2回興行)開場(昼の部)開場:13時 開始:14時
(夜の部)開場:18時 開始:19時

チケットは全国のプレイガイドで好評発売中。

プレゼント!



鈴木選手と渋谷選手2人のサイン入りキングTシャツをサイズ別(S・M・L)に各一名様にプレゼント! 詳しくは172ページを



イラスト：きみづか葵

Column Courtyard
コラムの中庭

第19回 庄司と加藤&後藤のあたまてらぴ～

庄司卓（しょうじたかし）：小説家。主な著作に「それゆけ！宇宙戦艦ヤマモト・ヨーコ」（ＴＶ東京系でオンエア中）や「倒凶十将伝」（ＯＶＡ企画進行中）がある。

加藤洋之＆後藤啓介（かとうひろゆき＆ごとうけいすけ）：ファンタジーやＳＦ小説の挿し絵を中心に活躍中のイラストレーター。1989年星雲賞受賞。代表作「光脈水焔譜」CD-ROM作品集「夢帽子」など。



すっかり蒸し暑くなってきたけど、こうなると外に出た場合、涼むつもりでゲームセンターに入っていたということがあるよねぇ。でもって気がついてみたら、『ダンスダンスレボリューション』で入ってくる前よりも汗だくになっていたなんて、割とよくある気味な展開かも知れぬな。そんなわけで例によって強引な前振りだけど、今回はちょっとゲームセンターのことに書いてみたいと思うのだ。

今の読者の皆さんにしてみれば、物心つく頃にはすでにゲームセンターは今のような形式で存在していたかと思うけど、何事にもそれなりの歴史というか経緯があるように、ゲームセンターにも今のようなスタイルになるまでは、やはりそれなりの歴史があったりするのだな。

そもそも昔はゲームセンターといっても、デパートの屋上が主流だったのだ。今でこそ屋上に遊戯施設を置くデパートは少なくなったけど、二十数年前くらいまでは、ちょっとした遊園地並みに観覧車やメリーゴーラウンドを置くところもあった。もちろんその中にもエレメカやビデオゲームもあったのである。デパートの屋上からなぜ遊戯施設が消えたのか、僕は専門家ではないので分からないのだけど、昔のデパートは休日に一家揃って遊びに行く場所、まさに今でいうところのアミューズメントパークに近い性格を持っていたのかも知れない。事実、映画館を併設しているところもあったしね。

ところが国民の消費動向が変化するにつれて、買物と娯楽は別に分けられるようになったのではないかな。まぁそれと屋上となると直射日光や雨にさらされる。エレメカならば多少は耐えられるけど、精密機械のビデオゲームとなるとそうもいかない。そんなわけで屋上からは駆逐されてしまったのだろう。もっとも、ちょうどその頃に起きた『スペースインベーダー』の大ヒットの影響もあるかもしれないな。

歴史的な大ヒットになった『スペースインベーダー』だけど、アップライト筐体に加えて場所を取らないテーブル筐体が発売されるにつれて『スペースインベーダー』しか置かない急造ゲームセンター、いわゆる「インベーダーハウス」が乱立してきた。中にはプレハブ同然の建物の中に、びっしりと筐体を詰め込んだようなところもあったらしい。

最近では滅多にお目にかかれないテーブル筐体だけど、実はあれ、ご存じのように照明が真上にあると、画面に光が映り込んで非常に見にくい＝プレイしにくいのである。当時は照明の位置を考えるなど苦労したらしいけど、大抵の場合は、室内の照明を落とすというシンプルな手段に落ち着いた。

もっともその結果、ゲームセンターは薄暗い、あまり雰囲気の良くない場所だという印象を一般に与えてしまったようだ。まぁ、当時はコピー基板の問題やプレイヤーのマナーなどの問題が少なくなかったのも事実だけど……。といったところで、次回へ続く。

第18回

内藤寛のGO!GO! Randians

歌って踊れる世界最速の　天才プログラマー

おっす！ないとうかんや―！たのむでしかしぃ！

このコーナーも始まってから今回で通算8回目となりまして、思い起こせば記念すべき第1回目は関西国際空港のお膝元、『りんくうパパラ』で開催された「8時間耐久戦士圏」という、ぶっ続け8時間以上にも及ぶ大イベントのお話でした。

炎天下の中で、熱く燃え上がったあの熱い1日が、ご好評につき、また今年もやってくることとあいなりました。名づけて『おサル千匹入り乱れ今度は愛知だ8時間耐久戦士圏（ウッキーに負けるなバージョン）』

…と言うかはどうかは別として、今度は愛知県での8耐を開催です。

僕のラジオを聞いてくれているみんなにはお馴染みの　またアノ熱いイベントやっちゃいます。

会場は、『りんくう』じゃなくて名古屋駅から電車で30分ぐらいのところの犬山市にある『日本モンキーパーク』という、いかにもウッキーキャキャキャな場所なんです。

何しろおサル1000匹常駐の上、遊園地はあるわ、無料プールはあるわ、バラ園はあるわ、岡本太郎氏の若い太陽の塔はあるわ（本当）、にぎやかで素敵な、ナカナカ侮れないスポットです。前回、りんくうでは1000人以上の人にお越し頂いたわけですがそれとほぼ同数のおサル様がおられるのですから、これはものすごくウッキーな場所と言えましょう（意味がナンワカ?）。

前回と同じく『8耐』ですから当然8時間ぶっ続けでやります。

ステージの横にプールがあるそうなので、熱くなりすぎたらステージそのままドボンと飛び込む…っていうのもよいかも知れない。

おサルな場所ですので、師匠（ヤスさん）に、おサルなコスプレして出てきてもらおーかな…。

モンキー・ヤス…なんちゃってうわ！思わずナンワカなネタ!!

それはともかく、ナンワカでもなんでもOK！みんなで一緒に盛り上がれる楽しい企画を続々と考案中です。

詳しい内容については　まだ未定ですが、とにかく前回以上に盛りあがりまくるよう、全員参加の激烈楽しいイベントにしたいとスタッフ一同がんばって準備しております。

もし、皆で楽しめるグッドなアイデアをお持ちの方は　クライマックス社のホームページ（http://www.climax.co.jp）等で詳しく募集してますのでそちらの方をご覧ください。

ランダーズのバグ出してE「舛磴鵑鬚い犬瓩訛膕颪辰討里呂篭惚澆任后くとってもかわいそうだから…。

またラジオ「TV GAMERADIONS R」の番組内でも追って詳しい情報等をお知らせしていきますので宜しくお願いしまーす。

今年も熱いぜ!!

（今回…モロ宣伝…）

内藤 寛（ないとう　かん）

歌って踊れる若き日本の社長。ラジオパーソナリティもこなすうえに、ゲームまで作ってしまうから驚きだ。現在は6月発売予定のドリームキャスト用ゲーム「クライマックス・ランダーズ」の最後の仕上げに、多忙な日々を送っている。

〈番組改編のお知らせ〉

4月から番組の放送時間が変わったぞ。即、チェキれ。

■『TV GAME Radions R』

- 九州朝日放送（KBCラジオ）　毎週日曜日　26時～26時30分
- ラジオ大阪　毎週月曜日　24時30分～25時
- 東海ラジオ　毎週日曜日　21時30分～22時
- 北海道放送（HBCラジオ）　毎週木曜日　24時30分～25時

第10回

SEGA™ 名越稔洋のアナログスポット

マイブーム

いやいや最近は、ちょっとしたロボットブームですな。

まず、種類が多い。〝ファービー〟に始まってSONYの〝AIBO〟にいたるまで、色んなキャラクターのものがあります。さらに価格も3980円から25万円までと、でたらめに選択肢が多いのも目を引くところ。みんなそうまでして電子ペットが欲しいかなぁ?

ちょっと前に電子ペットといえば、言わずと知れた〝たまごっち〟がありましたな。社会現象としてまで取り上げられちゃって、色によってはプレミアが付いたりしてました。小型の携帯型で、人によっては2～3個持ってたりしました。

でも今回のペットロボットは、ちと違いますな。なんせ携帯できない。目的はあくまで家で飼うこと。まぁホントのペットと同じに扱うのなら、小脇に〝AIBO〟抱えて頬擦りしながら街を歩くってのも、おつなもんですが、ホントにやったらビックリされるだけで、世間がそこまではまだ認知してくれないでしょう。

でも〝たまごっち〟なんかと違って、実際に形を触って育てるというか、一緒に時間を過ごすといった感覚は、明らかにペットです。むしろ携帯できないで、家でしか会えないからこそ、ペットに近いのかも。

ちなみに俺は〝AIBO〟が欲しいです。手に入るようであれば買います。あれ?買うの?って感じですか?さっきから「俺は買いません」なんて一言も言ってません。欲しいです。

嫁さんからの許可も、やっともらいました（高価なものなので家内稟議申請が必要です）。

でも、買った後のことを考えるとちょっと複雑な気持ちになったりもします。例えば、先ほどの〝たまごっち〟ですが、あれでいまだに遊んでる人って何人ぐらいいるんでしょうか?　携帯型とはいえ、もう持つのも飽きちゃった人がほとんどだと思います。机の隅っこで、寂しく天使になってたりするんでしょうか。商品が本来持った宿命とはいえ、生き物を見捨てたような哀しい感じがします。

俺が〝AIBO〟を買って、もし故障したり、飽きたりしたら、どんな気分になるんだろう?故障して、元気がなくなって、哀しそうに見えるロボットを見たら、俺はきっと切なくなると思います。きっと〝たまごっち〟以上の寂しさが襲ってくるような気がします。

もっとも人によってそこら辺の感覚は、まちまちだと思うのですが、今回のペットロボットには、そこら辺を今までの人形や、おもちゃのたぐいとは一線を引く印象を、俺は感じて仕方がありません。

でも、だからこそ買いたい。いや、飼いたい。そして実際に、どんな気分になるのかを感じてみたくて仕方ありません。純粋に技術的な興味もさることながら、俺が〝AIBO〟が欲しい本音はそういう部分です。

でも限定だからなぁ……数がなぁ……。

だってこの前、タクシーに乗ったときに、運転手のオヤジと〝AIBO〟の話になって「俺は買うよ。ああいうの好きだからよ」と言われた時には、その運転手にひそかなライバル心さえ感じました。

さて、この文章を書いているのが5月31日なので、明日6月1日がインターネットによる〝AIBO〟発売日です。果たして名越は混線が予想されるインターネット受付の難関を突破し、無事に手に入れることに成功するのか?それとも運転手オヤジの手に渡ってしまうのか……。



名越稔洋（なごしとしひろ）

株式会社セガ・エンタープライゼス第11AM研究開発部部長。「デイトナUSA」を筆頭に、「スカッドレース」や「スパイクアウト」などをプロデュースしてきた。

第10回

1P 00 HIGH SCORE 10000 2P 00

三國満のARCADE心中

STAGE:09

MISSION：10
ビデオゲームを21世紀に残すために

この業界に復帰して早々、ビッグタイトル販売の混乱が生じていて忙しい日々を送っています。基板の生産数に対して注文が大きく上回っているためで、久しぶりに音ゲー以外でビデオゲームの話題（問題？）が上がっているのが、ちょっと嬉しく思っています。

やっぱり。オペレーターには、まだまだビデオゲームのほうが需要が高いと思いますが、いかがでしょうか？今回は、そのへんについて話していきましょう。

ビデオゲームをなくしてはいけない

今のところ、アーケード業界は音ゲーに支えられているといっても過言ではありません。しかしよく考えてみると、音ゲーをリリースしているメーカーはほんの数社しかありません。依然コナミの独占状態が続いています。他メーカーの音ゲーで私の思いつくところでは、ジャレコの『VJ』、ナムコ『パカパカパッション』、アトラス『バストアムーブ』ぐらいでしょうか？

音ゲーというジャンルは、言ってしまえば売れ筋商品といったところで、まさに「今が旬」なのです。元々アーケード業界には流行っているジャンルが氾濫する傾向があるのですが（テトリスを始めとする落ちモノパズルやストⅡなどの対戦格闘など）、音ゲーに関していえば、私の予想を大きく下回り、対抗する機種が少ないというのが現状です。本当に元気なメーカーといえば、音ゲー先駆者のコナミぐらいでしょうか？

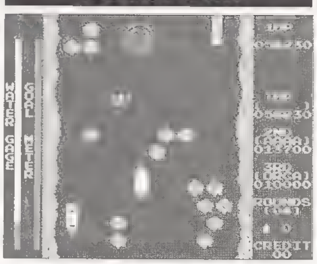
そこで私が不安を感じているのが、この音ゲーブームの先にあるものなんです。これはこの業界の非常に悪いところなんですが、メーカーも、オペレーターも、ブームの真っただ中にあると、その恩恵にあやかりすぎて、そのブームの先を見ようとしない傾向があるんじゃないでしょうか？これは、UFOキャッチャー、対戦格闘、プリクラもしかり。音ゲーだって、いつこのブームが過ぎ去るかわかりません。

だからこそ私は思うのです。ビデオゲームは大事にしていかなくてはいけないと。

いくら時代が変わっても、ゲームセンターの主流になるのは、ビデオゲームであるべきだと思います。全国津々浦々のプレイヤーにゲームを平等に遊んでもらいたいと考えるなら、どんなに音ゲーやプリクラがはやっても、やっぱりビデオゲームが主流になっていかなくちゃいけないと思っています。

今のままでは、21世紀までにビデオゲームが残っていくか不安で仕方ありません。この続きは、次号でも詳しく書いていきたいと思います。

今回の動作チェック！
「リバーパトロール」
1981年／オルカ



障害物をよけつつ、流されてくる人を救出するゲーム。スピードにのって自機（船）の先端で勢いよく人を救出しようとするとおぼれている人が死んでしまう。リアル救出シミュレーションレースゲーム（？）だ。



三國 満（みくにみつる）
アーケード業界の明日を見つめ続ける自称アーケードマニア。基板屋・ゲームセンターを渡り歩く。直接は関係ないが、業界のため風営法を改正できないものか真剣に考える今日この頃。



●すがわらくにゆき…「三度のメシより鉄拳とF先生とアトムが好き」なマンガ家。最近はワンダースワンのクロノアにドキドキらしいヨ？　今回は「ストⅢ3rd」ネタです。『お

編集協力：F田氏

西谷亮のAKIRAがんばる! 第15回

EX2PLUS ―第二章 システムと夜現象―

ご無沙汰してます。西谷です。忙しいです。もう少しで完成なのですが、最後のツメがなかなか大変なんですよ。

で、前回の続きの、

3.今まであったシステムの見直しはどうするのか?また、新しいシステム導入は?

の検討です。

これは直接ゲーム性に関わってくるものなので、相当悩むところですね。前作であった(もしくはできた)要素が、なくなったらイヤですよね?新しいシステムが入ったりなんかしちゃったりすると、「こんなのXXの続編じゃない!!!」とか、!マークを3つくらいつけちゃったりしますよね?

でも、その一方で、「なんだこれ~、前作とほとんど同じじゃん」とか思ったりしますよね?うーむ、難しい。

結局のところ、みんなに納得してもらうような素晴らしいシステムにしなきゃいけないんですが…これが本当に難しい。

とかいってても始まらないので、具体的にいろいろと検討することになりました。まずは「エクセル」。これは使える!無敵時間もあるし、安定してダメージが保証される。こんなに効率のいい攻撃が他にあるだろうか?…というのは「ちゃんと使いこなせる人」の意見ですね。ぐぐ…私は使いこなせてません。

まず、エクセルが存在していることに意識がいきにくい。また、せっかく発動しても、大ダメージを与えるためには結構な練習が必要である。

せっかくあるシステムなのだから、できるだけ広く間口を持つべきであるというのが、今回の思想です。

ボーナスステージで、エクセル練習ステージを入れて認知してもらう。また、発動さえすればとりあえずは適当にやっても、それなりに使えているように思ってもらう。そのために、同じ技でキャンセルできるように、必殺技がため系のキャラはため時間をなくす。これで少しは間口が広がったと思います。

スーパーコンボ、スーパーキャンセル、ガードブレイク、キャンセルブレイク。これら、EXらしい要素においては、基本的にこのままでいこうということになりました。ただ、ガードブレイクの性能があまりにも違いすぎるので、多少の調整は必要との結論になりました。

一部のキャラにはあったLV3技。今回は「メテオコンボ」として、全員に持たせようということになりました。どうせゲージを3つ使うんだから、すげぇヤツを、超破壊力で、ぶちかまそうということになりました(今では少し後悔ぎみ)。

余談になりますが、皆さんは知っていますか?夜現象というものを。名前は勝手につけたものですが、誰にでも経験があり、なおかつ、企画という職業の中でも、最も恐られているものです。

徹夜で作業とかしていると、どうでもいいようなくだらないことで笑いが止まらなくなったり、夜も遅くミーティングなどしていると、みんなの意見があまりにも大胆になってきたり…。そして次の日の朝に冷静になってみてみると、「なんじゃ?こりゃ???」ということがありませんか?なんでしょうか?夜になるといい意味でも悪い意味でも思考の「タガ」がはずれるんでしょうね。実は七瀬のメテオコンボも夜に考え出したものです。他のも見ればだいたいわかりますね。

今回はこんなところで終了したいと思います。次回はロケテストの話…かな?



西谷 亮(にしたにあきら)
株式会社アリカ 代表取締役社長兼第一開発企画部担当。長年勤めてきた(株)カプコンを'95年に退社。独立して(株)アリカを設立。

Pandora Charaat パンドラ・キャラっト

このコーナーは架空のテーマを基に、オリジナルのゲームキャラクターを創造していこうという、創造力が溢れまくりこなすコーナーである。キャラ愛好心溢るる君は要チェックやで!

大型ユニットをこよなく愛するスリルドライバー、こうのゆきよです。
普段は巫女などおっかけてます。かしこみかしこみ。



JOB ホーリーランサー

NAME ジーナ・ライト

神の加護の下、悪魔憑きと闘う神官戦士。趣味はお祈りと石集め。

闘いの前に祈りを捧げることによって、クロス・スピアに宿る精霊の加護を受けることができる。その祈りが純粋で強いものであればあるほど、強い加護が得られるという。

クロス・スピア

超軽量合金使用総重量2.5kg。祭具としての意味が強いため、攻撃力は低い。

SP技「十戒」



十個のコマンド入力を完成させると、「昇天」というフィニッシュ技に派生する10連コンボ。

次回は、まるかたさんのターンです。お楽しみに。

このコーナーでは皆さんからテーマを募集します。ハガキに描いてほしいキャラのテーマ(登場させるゲームジャンルや衣装などの**くくり**)を書いて、「パンドラキャラっト」まで。また、このキャラ買った!というメーカーさんのご連絡も随時お待ちしています(早いもの勝ちっス!)。

アーケード世代の落とし子たち DOH-R



ゲームの本当の面白さって何でしょうね? それを探していますよ、今でも。

PROFILE

生年月日：1970年8月5日
出身地：徳島県徳島市
座右の銘：諦めない。ただしこだわらない
初担当ゲーム：スーパーストリートファイターⅡX（カプコン）
代表攻略記事：真サム以降のサムスピシリーズ（SNK）、ヴァンパイアシリーズ（カプコン）、闘姫伝承（テクモ）
得意技：陶酔すること、妄想すること、お節介
今までで一番好きなゲーム：かけがえのないゲームがあり過ぎて…

DOH-R

ダストオブヒューマン 〜アーケード世代の落とし子たち〜

第4回ゲスト／ゲーメストライター・珈琲ふりーく

構成：C・LAN　田渕健康

あ、さて

今回のゲストはSNK系2D格闘をメインフィールドとして活躍する「珈琲ふりーく」氏をお呼びしました。

異様なまでにこだわり抜いた「キャラクター分析」と、「技データ数値の集積」に命を賭ける対戦職人!

独特の理論構築法を採るが故、ライターの中でも一際異彩を放ちまくっている珈琲氏。今回はどんな話が伺えるやら。

シミュレート一代男

C では、とりあえずヒーコー（珈琲氏の編集部内暫定通称）の幼年期の話でも聞かせてもらおうか。

珈琲 いやあ、それはですね（中略）って感じですか〜。

渕 …なるほど。まあ普通に駄菓子屋ゲーセンで遊んでた小僧だったと。45分間の話を要約すればそんな所か。

C でも、普通に遊んでただけでは、そんなに凝り性ゲーマーには育たんだろう。

珈琲 そう言えばですね、僕は昔から「ビデオゲーム」を「別の媒体」にシミュレートすることにこだわってました。小学校4年生ぐらいかな?

C どういう意味かね?

珈琲 例えば「パックマン（※1）」。これを紙の上で再現したいと思って、方眼紙を用意したんですよ。そして、その上に迷路と「エサ」を書くんです。

渕 …で?

珈琲 次に、パックマンやモンスターたちに「行動アルゴリズム」を設定してやるんですよ。「この角にきたらこのキャラは絶対左に曲がる」とか。「出たサイコロの目」と、決められたアルゴリズムとを照らし合わせてキャラクターたちを動かして。

その他にも「モンスターの速度はサイコロの目+2」とか「あるターンが来たらフルーツが出る」などのゲーム全体のルールも作ってました。

C ふむ。ビデオゲームにあるアクション性を排除して、純粋に「法則」だけを抽出、ボードゲーム風に仕立てたといった感じか。

珈琲 当時はそれが僕なりに「ゲームを理解する」といった行為だったんじゃないですかね。

小学校高学年以降には、勝手にサイコロを振ってくれる機械=パソコンを手に入れて、プログラムもしましたよ。まあBASIC（※2）ですけど。友達の家で当時いろんな機種をいじってました。

C 「コンニチハ」とか入力したらBeep音（※3）とともに「Syntax Error（※4）」と表示されて愕然としたとか…。

珈琲 それは「こんにちはマイコン（※5）」の読みすぎでしょう（笑）。

渕 ヒーコーがプログラムに凝りだした時期、ゲーセンでは何やってたのさ?

珈琲 ペンゴ（※6）とかをゲーセンでじっくり見て、家に帰って自分なりにプログラミングして模倣してましたね。ペンゴみたいなゲームはBASICで描きやすかったんですよ。

C で、ベーマガに投稿してみたりしたと。

珈琲 してませんよ（笑）。愛読はしてましたけど。

でも、僕のプログラム能力にもマシンにも限界があって、アーケードゲームの完全再現にはほど遠かったんですよ。

それでも、「僕は僕なりにやるしかない」と割りきって、いかにビデオゲームをパソコン上で再現できるかに情熱を傾けてましたね。

渕 なるほど。シミュレートには「より多くの正確なデータ」を集めるのが肝要だもんな。それが今の攻略スタイルに繋がっているのか。

珈琲 中学の頃は、ある意味ビデオゲームが花開いた時期だ、と言えますね。学校の帰りには毎日ゲーセンへ通ってましたよ。

C 我とヒーコーは同じ歳だから、ちょうどタイムパイロット（※7）とかゼビウス（※8）の時代だな。

珈琲 高校時代はバブルボブル（※9）とかスーパーハングオン（※10）が特に好きでした。部活帰りにいつも友達と遊んでましたし。

渕 部活?将棋部とか?

珈琲 サッカー部ですよ。

C うわ、意外だ（笑）。

渕 高校に行っても続けた?

珈琲 いえ。高校は色々な部活を転々としてましたし。生徒会をやったり、応援団で太鼓叩いたりしてました。

C・渕 に、似合わねぇぇ!

名前の由来

[illegible]の意味での「コーヒーブレイク」も兼ねて「珈琲BREAK」というペンネームに決定…しかし!かつて編集後記に[illegible]「珈琲FREAK」に変更。[illegible]ふりーく」に落ち着く。一時[illegible]



…コーヒーを飲まなくなり[illegible]

店員時代を経て

渕 ヒーコーが東京に出てきたのはいつ?

珈琲 大学に入学した際に上京したんですよ。それと同時に「吉祥寺ファンタジア」でゲーセン店員のバイトを始めたんです。

C ほう、吉祥寺とは洒落た所で。あそこのZEST（※11）で我はジャッキーチェンと魔法大作戦のロケを見た記憶がある。

渕 ウエーブ（※12）もあるし、いい街ですよね。

珈琲 僕がバイトしてたファンタジアの店長さんが、ピンボール好きな人で。店内にはいつも5台以上の筐体がありましたよ。デコのピンボール名人の「ホリグチ名人（※13）」も来てましたし。

渕 …あ、すっかり忘れてたが、ヒーコーには「ピンボールが超好きだ」というキャラ設定があったよな、確か。「カラーページででピンボールコーナーを復活させたい」と一時期奔走してたよね。

珈琲 バイトしてた時から、手書きで「攻略のしおり」み

用語解説

※1…80年のナムコのドットイートアクション。1レバー　※2…プログラミング言語。処理速度が遅く複雑なことはできないが、文法がわかりやすく、当時パソコン入門者は誰もが通る道だった　※3…「ピー」という電子音　※4…BASICのエラーメッセージの1つ。文法エラー　※5…ゲームセンターあらしのBASIC入門漫画。すがやみつる著　※6…氷を蹴って敵を潰す82年の固定画面アクション。販売はセガで開発はコアランド　※7…82年のコナミの全方位シューティング。コナミ80's ギャラリーに再録　※8…83年のナムコの縦シュー。超有名。

たいなものをピンボール筐体のわきに置いてたりしました。
C ヒーコーのピンボール攻略を読めるのは吉祥寺ファンタジアだけ、といった感じか。思えばそれがライターとしてのヒーコーの原点だったのやもしれぬ。ところでそれは今でも置いてあるの？
珈琲 さすがに今は無いですよ（笑）。
渕 ヒーコーの代名詞と言える「サムライスピリッツ」も確かその頃だろ？
珈琲 僕は元々、SNKのゲーム…というか格闘ゲームはそんなに好きな方ではなかったんですよ。餓狼シリーズとか全然やってなかったし。
そんな状況の中で僕はサムライに出会ったんですが、格闘ゲームをやって始めて全てが「しっくりきた」ゲームだったんですよ。
C どの辺が？
珈琲 「サムライそのもの」、全てが。メリハリの利いた試合展開─間合いの取り方や陣の獲りあい、静から動に移るダイナミックな疾走感に加え、独特の世界観そして！（以下40分、サムスピについての熱弁が続く）。
渕 …で、40分にも渡るサムスピ談義をまとめると、ヒーコーはサムスピで初めて「ゲームの本質的な面白さ」について考えるきっかけを得た、というわけだ。
珈琲 でも、まだまだ結論に至るにはほど遠いですよ。ゲームの本当の面白さってなんでしょうね？それを探していますよ、今でも。

広がる世界

C ゲーメストに入りたいと思ったのはサムスピをやってから？
珈琲 ええ、結果的にはそうなりますね。ちょうど餓狼SPムックを作っているときに、編集アシスタントとして入ったんですよ。
最初面接に行って「編集アシスタントとライターがあるけど、今はライターになっても仕事無いよ」って言われて。その時、ちょうど金が無かったから、とりあえず編集アシになったんですよ。
C ライターになる過程としては、珍しいタイプだな。
渕 で、初担当ゲームは？
珈琲 スパIIXのブランカですね。ストIIシリーズでは、溜めキャラが好きだったんで。
C 自分の記事が初めて誌面に載った時はどうだったかね。
珈琲 ちょっとドキドキしましたね。
C こりゃ感動、とか思わなかった？我は自分の記事が初めて本に載った時、本屋に行って読んだりしたけど。
渕 そうなんスか（笑）。
珈琲 でも、ライターになったときに一番感じたのは、「自分のゲームに対する認識の甘さ」ですね。攻略のスタイルについても、こだわり方についても、「仕事でゲームをやる」という状況に置かれて始めて気付いたことがあまりにも多かったっていうか…。
渕 ほう。
珈琲 「僕はなんて視野が狭かったんだ」と思うと同時に、まだまだゲームという分野は「視野を広げていける」余地が大いにあることがわかったのは、正直嬉しかったですよ。もちろん今でも感じることはあります、僕もこだわり方がまだまだヌルいなあって。
C マルチ（※14）に対する愛が足りねえ、とか？
珈琲 いや、僕にマルチ論を語らせたらヤバイですよ。も～う（以下数十刻熱弁が続く）。
渕 …そういや、キャラクターの話が出たところで聞きたいんだけど、ヒーコーってキャラクター偏愛型のライターって言うか、ゲームの中の「キャラクター性」を大切にしているライターだよな。
C フェリシア風林火山（※15）とか。
珈琲 僕はゲームを攻略する時は「そのゲームに人格を投入する」ようにしています。例えば対戦格闘で「そのキャラクターになりきる」のとはちょっと違うんですけど。
でも、ライターになりたてのころは全然そういう意識を持ってなくて。ヴァンパイア



のフェリシアを担当していたころ、いまいち「フェリシアで喜んでる」人たちの心理が分からなかったんです。
渕 ねこみみ萌え～とかいう手合とか？
珈琲 彼らが意味不明に喜んでいるはずはない、そこに何かがあるはずだ、と思い、まずその心理から分かろうとしましたよ。
担当になったからには、そのキャラクターについてあらゆることを全て知っておきたい、その作業も僕は「攻略の一環」と考えてるんです。
渕 まあ、キャラ性云々に囚われすぎるのもアレだが、あらゆる角度から「ゲームの楽しみ方」を提示するのがライターの仕事だからな。
珈琲 できる限り突き詰めてゲームの世界に人格を投入し、その世界に帰化しようとしています。それによって見えてくる部分というのは必ずあるし、そうしなければ見えない部分もあるとは思うんです。
まあ、全人格を投入しても、ゲームのすべてを理解することはできないんですけど。だから「完全攻略」という言葉は僕の中にはないですね。

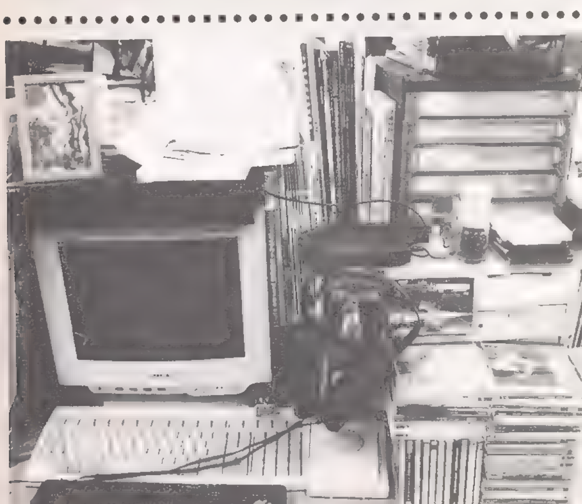
デュアルな男

C ヒーコーの特徴っていうと、「綿密なデータ収集」ってイメージがあるのだがね。
珈琲 まずデータ的なことを押さえておきたい、というのはあります。前のDOHでちゃっきーさんも言ってましたけど、読みを排除した上で効率のいい基本動作を構築する時には、やはり数値データに頼るところが大きいんです。
C まず理論から、なんだな。
珈琲 対戦の時は「自分のスタイルを見せた上で、相手のアルゴリズムを学習する」という手法をとってます。
その上で相手の動きを自分の中でシミュレートしてみて、効率のいいダメージの与え方を導きだしていくんですよ。
C じゃあ、対戦中ヒーコーの頭の中は常に2つのキャラを動かしてる状態なんだ。
珈琲 まさにその通りですね。相手ならこの場合どうするか？どの部分に比重をおいて動いてくるか？二択の結果を読むんじゃなくて、相手の思考を読みたいんですよ。
渕 でも2人ぶん動かすんじゃ大変だろう。
珈琲 やはり自分の処理能力・操作や反応速度がついていかないことも多くて、せっかく読み切っても手がついていかないことも多いです。
C 一時期、反応速度の本とか読み込んでたもんな。
珈琲 でも「思考」を読むことが「結果」を読むことにつながらないこともあります。僕はわりと「勝ち至上主義」

サムライスピリッツ（SNK／1993）

1993年、ネオジオで発売された剣劇対戦格闘。[illegible]ストIIシリーズをベースにした対戦格闘が多い中、このゲームの登場はプレイヤーに非常に新鮮に映った。
まさに「一撃必殺」[illegible]る大斬りを決めるまで[illegible]ドルレンジでのじりじりした立ち合いの緊張感はこのゲーム独特のものである。[illegible]込み、引き込み[illegible]の導入も従来よりもキャラクターの機動性を大幅にアップさせ、メリハリのある[illegible]につながっていた。
キャラクター人気も高く、その後多くの続編も登場。[illegible]イパーネオジオ64のアスラ斬[illegible]
[illegible]その中でもファンが多いのは初代で、今回のゲスト、珈琲ふりーくもそんな一人。サムスピ[illegible]闘と闘いたい」と思い、当時[illegible]初めて新宿など多くのプレイヤー[illegible]ームである。





珈琲ふりーくの机はものが非常に多い。高密度な空間が彼を仕事に没頭させるのか？

用語解説

※9…敵を泡に包み、割って倒す全100面の固定画面ジャンプアクション。86年タイトーから発売　※10…87年にセガから発売された大型筐体のバイクレースゲーム。ハングオンの続編　※11…個人経営の系列店。関東圏内に数件ある。※12…吉祥寺にあるメーカー（ウエーブ）直営の大型模型店　※13…デコ広報でもあるピンボール名人　※14…販売アクア、開発リーフの大人気18禁ゲー「トゥハート」のキャラクターの一人　※15…珈琲ふりーくによるフェリシア対戦攻略記事。猫耳風船風のタイトルデザインが異彩を放っていた

なんですが、突き詰めると「過程」を優先してしまいます。

僕の勝ちへの執着はここまでです。ただこれは「あきらめ」ではなくて、ここから「プレイへの執着」に変わるんです。

メッセージを読み取る

珈琲　僕がゲームをする上でいつも気にしていることが、「作り手が表現しようとしたものに、より多く気付きたい」ということなんです。

渕　例えば？

珈琲　技1つにしてもデモの絵にしても、そこに込められている制作者のメッセージを読み取っていきたいんですよ。

その表現に「共感」するために色々な試行錯誤をしてみる、それが楽しいんです。

ちなみに僕の攻略記事も「共感する」ための試行錯誤の一例です。

渕　でも、その「共感」の元になる「表現」が作者の意図とは違う、自分の思い込みに過ぎなかったらどーするの？　制作者インタビューとかで全く的外れなことを言ってたりしたときとかさ。

珈琲　憤慨します（笑）。

C　危険な奴（笑）。

珈琲　でも、読み取ろうとしたメッセージがあってたにしろ間違ってたにしろ、ゲームをプレイした時点で何か「影響」を受けるのは間違いないんですよ。

プレイヤーは受けた影響を何らかの形で「表現」すべきだと思います。なぜなら黙っているのは精神衛生上よくないです。作り手とか受け手とか、どちらかに偏っている関係は、これからは通用しないと思うんです。企業はそれを理解すべきです。

表現の方法は、メーカーへの手紙、ゲーセンノートや同人誌、インターネット、ゲーメストアイランドなど、なんでもいいんです。

停滞や沈黙は何も生まない。とにかく作り手側と受けて側で多くの意見を戦わせた上で、次のステージに進んでほしいんです。

渕　多数のプレイヤーの「表現」に触れるのは異様に面白いね。それはよく分かるよ。

C　まあ、一つゲームに影響受けすぎて、他のコトが目に入らなくなるのは危険だがな。

珈琲　ただ議論の場にあっても、どの立場の人間も「敬意」だけは忘れて欲しくないと思います。自分の意見だけを押し付けるのではなくて、作り手、受け手、ゲーム、それぞれに「敬意」を払ってこそ、初めて「共感」が生まれるんじゃないですかね。

ゲームをプレイした上で意見、感想を述べるというのは「愛情表現」とも言えますね。

自分なりの愛情表現を提示した上で、他のプレイヤーの愛情表現にも触れる…ここまでが僕の「ゲームをプレイする」ということです！

愛情表現の媒体としては現在同人誌が最高だと思うんですが、表現が画一的でぎこちないものが多いと感じます。表面的な強烈さだけでは…。

例えば月華のあかりなんですが…（以下、数十分間あかり論が炸裂する）。

共感しよう！

C　あかり論もいいんだけど、そろそろ終盤なんで…。

珈琲　いや、これからが本番ですよ。

渕　…もう終電なんスけど。

珈琲　う～ん残念だなあ。まあ、これからもゲーメストが「作り手」と「受け手」間の触媒となるべく頑張らせて貰いたいって感じですか～。

渕　触媒？

珈琲　作り手とプレイヤー間の意志疎通の伝達効率を上げたい、ということです。まあ、お節介と言われればそれまでなんですけど。一方通行や主従関係になることなく、相互の立場を尊重していきたいんですよ。それがゲーメストの記事の役目だと僕は思います。

C　俺は記事に全てを懸けるぜシャーって感じか。

珈琲　そのために是非必要なのが、読者のアンケートなんですよ。ほんの些細なことでもいいですから、ゲームをプレイしてメストの記事を読んだら、ハガキの片隅にでも意見を書いてきてほしいです。

珈琲　読者の意見＝他人の表現に触れることは、「ゲームに影響された結果」を意見交換することになると思うんですよ。その積み重ねで、ゲーメストをよりよい触媒にしていきたいんです。

ただ、僕宛てに手紙をくれる人には返事は書きません。雑誌というメディアは、ライターは記事で、読者はアンケートでコミュニケーションを取るものだと思います。だから「僕の全ては記事の中にある、記事で全てを語ろう」というスタンスでいることにしています。まあ、本誌でフォローできなかった細々とした質問ならば、はみ出し情報でも答えてられるんですけどね。

渕　いやあ、今回は長かったなあ（収録時間が）。じゃ、最後に一言。

珈琲　これからもゲームとの関係を大切にして、距離を保ちつつゲームと「共生」していきたいですね。そこでゲームに関わった人たちと「感動を共有」することができれば最高ですね。

C　これからも「フェリシア風林火山ダッシュ」や「舞の小部屋」など、ヒーロー独自の切り口で記事を書いてもらいたいもんだな。

珈琲　あ、そういえば舞についてはまだ全然語ってませんでしたね。そもそもあの後ろ姿というのは…。

C 渕　あ、あひぃぃぃ～。

（つづく）



製作者のメッセージを読み取っていきたい。表現に「共感」するために試行錯誤してみる、それが楽しいんです。

石井ぜんじが語る珈琲フリークの真実

珈琲ふりーくは、1つのゲームに対してとことん熱意を持って追求していくタイプのライターである。攻略ライターという観点から見れば、ひたすらプレイ回数を重ねていくので、実戦で役立つという点で、非常に信頼性が高い。

また、文中にもあるように、その熱意は攻略のみにとどまらない。そのゲームが好きな人の心理に踏み込み、大胆に踏み込んだ表現方法の記事となって表れる。時には、要求される以上のことに対しても進んで立ち回れるアグレッシブさも持ち合わせている。

その分、自分で深く検討して生み出した意見に対しては、容易に曲げない傾向もある。そこで周囲としばしばぶつかりながらも、結果的に許容されていくのは、ベストの方向を目指す無私な姿勢があるからこそであろう。

プレゼント＆次号予告！

独自の論法でゲームに対峙する珈琲ふりーく氏編はいかがだったでしょうか？　今回のプレゼントは2点。

●バーンスタイン音楽を生きる（青土社）

●マルチのAVセンサ付きヘッドホン

前者は著名な指揮者のことを綴った本。「指揮者バーンスタインはゲーム世界の住人ではないですが、彼の表現に触れるとゲームをプレイすることと、音楽をプレイすることの類似性を強く認識します。僕にとってヒーロー的存在」とは珈琲ふりーく氏の弁。これを読めば[illegible]「共感」できることがあるかも。

後者はライターのハマー会田の作で、[illegible]の[illegible]しい形を成した[illegible]の。これを装着しバーンスタイン音楽を聴きながら[illegible]を[illegible]る…それが珈琲ふりーく氏の午後のアンニュイを優雅に過ごす方法といえよう。



これに加えて本ももらえるぞ。1名様。

希望者は住所、氏名、DOHRで読みたいライターを明記のうえ、ゲーメスト編集部「DOHR珈琲」係まで。

次号は完全重装武装、[illegible]の余地を与えないマシンガントークを武器に、今回も会議の席で熱弁を振るう、Mガイスポムこと

善之字元帥

の登場だ。期待して待て！

東京ガリバー通信

第64号

東京ガリバー松戸店のプライズマッスィーンは取りやすいので有名だが、それでも取れないのなら彼らに登場してもらいましょう。

BANPRESTO

東京ガリバー松戸店では様々なイベントを行っているが、去る5月23日(日)に行われたイベントはかなり盛り上がったぞ。

今回のガリバー通信はそのイベントを紹介しよう。

ジーク・ミニマム!! ジーク・ミニマム!!

突然だが、ミニマム星でのミニマムブラック(弟)の演説を見てもらいたい。

「ガリバー社員ならびにお客さんに告ぐ。我々はミニマムブラックブラザーズ（中略）我々の使命は、日頃UFOキャッチャーの景品がガリバーの策略により取れないというみんなの声を聞き、ガリバーの魔の手から困っている人々を助け出すことである（中略）繰り返し心に聞こえてくる、祖国(ミニマム星)の名誉のために。ジーク・ミニマム!!」

この演説の内容でわかったと思うのだが、今回のイベントはお客さんのUFOキャッチャーライフのお手伝いをしようというワケだ。



写真ではちょっと見にくいかも知れないが、鍵を取り出したところ。

立てよ!! プライズ好きよ!!

ミニマムブラックブラザーズまたの名を…景品仮面。

ここでは彼らの紹介をしておこう。

まずは、リーダーのミニマムブラック(兄)、駅の立ち食いうどんが好物だというミニマムブラック(弟)、シスターの格好をしている視野世　舞(しやせ　まい)、赤いハッピがトレードマークの若旦那(わかだんな)の4人。視野世　舞と若旦那の2人は、ブラック兄弟の秘書だそうだ。

イベント開始時間になり突然、クレーンゲームコーナーに現れた彼らは景品が取れなくて困っている人々の元へ駆け寄った。

ここで私は、「そうか、彼らはUFOキャッチャーのプロでお客さんが狙っている景品を超絶秘技で片っ端から取ってしまうんだ」

などと思っていたのだが、その瞬間自分の目を疑った。

なんと、そこには鍵で、筐体の中から景品を取り出している彼らの姿があったのだ。

その後彼らお客さんに引っ張りだこだったぞ。



今となっては懐かしいミニマムブラック4人衆のスナップ。むかって左からミニマムブラック(兄)、視野世　舞(しやせ　まい)、ミニマムブラック(弟)、若旦那(わかだんな)。



どさくさにまぎれて「DDR」の無料チケットも配っていたぞ。



こんなことしていたらそりゃ店員に捕まるわな。

そして彼らはイベント終了と共に満足そうな笑みを浮かべて颯爽と去っていった。

店員の妨害などのハプニングがあったものの、お客さんの評判も良く大成功と言えるだろう。

こんなイベントがあるのも東京ガリバーの魅力。

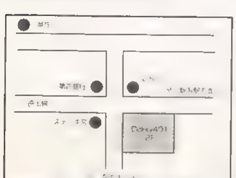
ぜひ、一度は足を運んでみてね。

まだまだあります イベント情報

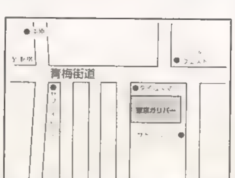
6月21日(月)から6月27日(日)の一週間はメダル枚数当てイベントを開催予定。これはカウンターにあるバケツの中に入っているメダルの枚数の予想を応募用紙に書いて投票、当たったらメダルをプレゼントというもの。

6月27日(日)には「DDR」のイベントが予定されている。こちらはまだ詳細未定なので興味のある人は松戸店に問い合わせてみよう。

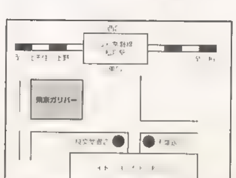
「DDR大会」その他のお問い合わせは・・・
東京ガリバー松戸店
0473-66-6633



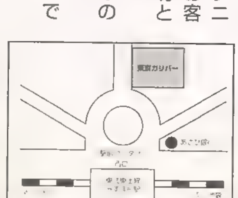
ウルトラアミューズメント SHOT M78 新潟県
〒950-0962
新潟県新潟市出来島 401Dekky401内 2F
(新潟駅よりバス出来島または上近江で下車3分)
TEL.025-281-2162 FAX.025-281-2163



東京ガリバー青梅店
〒198-0024
東京都青梅市新町9-2020
(JR青梅線小作駅よりバス5分　中原より徒歩5分)
TEL.0428-32-5881 FAX.0428-32-5776



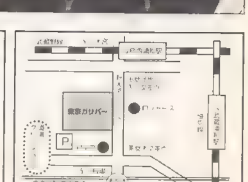
東京ガリバー松戸店
〒271-0092
千葉県松戸市松戸1230-1ピアザ松戸1・2F
(JR常磐線　松戸駅東口より徒歩0分)
TEL.0473-66-6633 FAX.0473-66-6644



東京ガリバーみずほ台店
〒354-0000
埼玉県富士見市みずほ台1-4-2
(東武東上線　みずほ台東口より徒歩2分)
TEL.0492-54-3905 FAX.0492-54-3187



東京ガリバー東大宮店
〒330-0001
埼玉県大宮市丸ヶ崎1096-1（JR東北本線　東大宮駅よりバス5分　丸ヶ崎火の見下より徒歩8分)
TEL.048-688-6622 FAX.048-688-7696



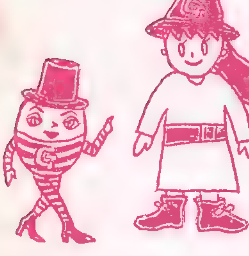
東京ガリバー戸田店
〒335-0032
埼玉県戸田市美女木8-2-6
(JR武蔵浦和よりバス10分　美谷本小学校下車)
TEL.048-422-7031 FAX.048-422-7032

最新イベント情報は（株）バンプレストのホームページでもご覧になれます。　http://www.banpresto.co.jp

ゲーメスト

担当：福田柵太郎＆Mio

アイランド



それは私がポップン2をポコポコやってた時のことでした。
後ろのカップル「ポップンって一人でもできるんだー」
福田「ポップンてみんなでやるもんだったのか！」
パーティープレイするのが普通の人、一人でキワめるのがゲーマー。
と決めつけるのは早計ですが、独り身がこたえた一瞬でしたな。

今月のいっぱつ

人と毛の狭間で

☆「まぁたやっちまったぜ」軽い脱力感と後悔の念がオレを襲う。今日もまたオレの「プライズ狩りモード」が発動してしまった。万札も入っていたハズの財布がガランドゥである。札どころか銀色の硬貨すら入っていないトコロに症状の深刻さがうかがえる。

それでも今回は、それなりのブツがゲットできたのでまあいいだろう（いいのか？）。なんと言っても目玉は、DDRでおなじみ、アフロの兄貴のドでけえフィギュアが三種類！以前メストで紹介されていたアレである。そういや同じフィギュアなのに、ときメモのヤツは実用度がAでこいつがCなのはなぜだろうと思案に暮れ、むだに時間と脳細胞を使ったことがあったが、今となっては激どうでもいいことである。

そう、問題はそんなコトではないのだ！以前「着せ替え人形疑惑」を大誘発し、人格崩壊（モトから壊れてる説アリ）と人間関係の欠落（ハナから欠落してる説アリ）をうながし、オレの少女趣味いやさオチャメな心を反映した破壊力バツグンにして心のオアシスである「ナコルル人形」と、その後性懲りもなく購入した「紫ナコルル人形」とのクロスオーバーが、はちきれんばかりにミスマッチなのだ！ためしに並べると、ミスマッチをとおりこして不気味！戦隊が組めそうな勢いであるッ！

しかしこうして見ると、今ひとつアフロ側に決定力が欠けている感がある（何の？）。やはりロケットパンチくらいの心揺さぶるギミックが欲しいところだ。ブレストファイヤーとまではいかなくとも…ん、胸、胸…胸毛ェ！そうさ、こやつに足りないのは益荒男（ますらお）のシンボルにして、野郎の胸板をさりげなく演出する胸毛だァ！

やや常人離れというよりキ○ガイじみた発想により、植毛大作戦が展開されつつあった。陽気のせいでゴソリと脱毛しやがるマイキャットや、最近めっきり薄くなってきた親父の枕元などから、毛はいくらでも採取できるのだが、いかんせん直毛であり何より気分的にイヤ。よく見りゃ胸毛は描いてあったが、やはりめざすは本物志向！つまりちぢれた毛やそれらしき物体がベストマッチなわけだが、そうそうそんなモンが…。「ある！　あるさ！」

何か大切なモノが欠けているオレの脳ミソが、起死回生一発逆転満塁ホームラン的な妙案を生み出した。が！それの実行は、今までなんとかギリギリ歩いてきた「人の道」とやらを、ヨユウで踏み外す危険かつノーフューチャーな暴挙である。つまりは己の陰（以下省略）。

…人が人として生きていくために、なくしてはいけない大切なモノがあると私は考えます。それはモラル、悪に克つ心、踏みとどまれる勇気などで形成された「人間らしさ」というものではないでしょうか。アフロの兄貴の描かれた胸毛に、「ちったあ大人になろう」と固く誓った二十歳の春でした。

さわやかに完

（山形県　黄昏の踊る溶断工　山下洋君㋐）

Ⓜブツがないと実感湧かないわね。㊗よ、下のG-Modelからアフロッティア人形とっておいで

㊗はっ。（数分後）『Mr.DDR MAN』フィギュア捕獲に成功しました。女性ダンサーは『MS.DDR LADY』っていうんですかね。

Ⓜさあ…（箱から出し）無気味なほど完成度が高い！それだけに胸毛が線なのが残念七色に塗りわけたくなるわ

㊗イモール張り付け犯山下氏の心情がわからんでもないですね。これはリアルさが引き金になった起こるべくして起きた事件といったところですか…ってMioさん？

Ⓜズボンの下はどうなってるのかしらね…。

㊗なんですか、その鉄は？

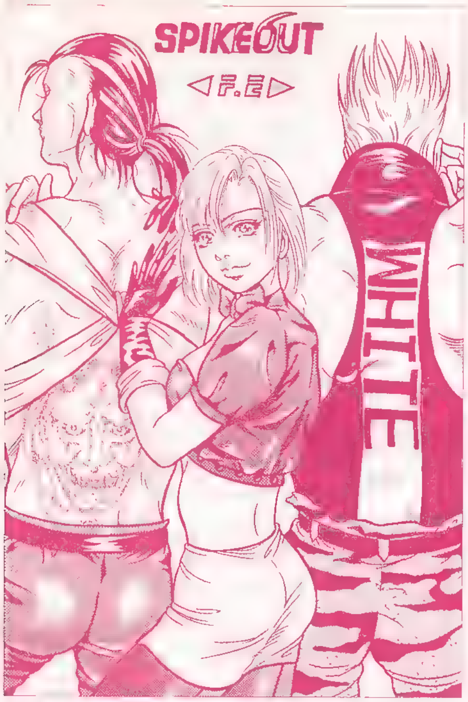


⬆（静岡県　神代さとしさん①）
Ⓜ普段はケンカしてても、同じチームになったらちっとは仲良くしてね…。



議論の夕べ

格ゲー戦法問題その3



↑（高知県　十閑さん２）
☆言葉はいらない、互いの背中を信じていれば。

☆ストⅢ3rd求ムさんの意見には、まったくもって同感です。たしかに「待ち」とわかる闘い方は私もいやなほうです。でも今のゲームって、それだけでずっと勝つのはムズカシーのではないのでしょうか？　少なくとも、待ちだけで何十連勝もしてる人なんて、私は見たことがありませんよ?? そういえば、私も昔、ストⅢダッシュで春麗を使って対戦してたとき、9割待たれたことがあったんですけど（投げハメもやってくる人でした（苦笑））、くじけずに何回もトライしたら10回に2回くらいは勝てました。たしかに「待たれてる」と思うと、精神的に追いつめられていやな気分になるのはよくわかります（私もそうでした）。でも、ここで「待つな！」って言ってしまうのはどういうことなのか、考えたことがある人ははたしてどれくらいいるのでしょうか。

私もある人とストⅡの対戦をしていて、思わずこの「待つな！」みたいな意味の言葉を言ってしまったことがあるのですが、このときの彼のいやそうな表情は、ずっと覚えています。この瞬間、「ああ、私はなんて汚い言葉を言ってしまったのだろう」と思いました。あとで彼に聞いてみると、技の返し方とか、こうすればよいのでは、など教えてくれました。私はそれを聞いて、自分が負けたのを相手のせいにしている、ということを実感しました。

つまり、この「待つな！」という言葉は、へたをすると、よく考えもしないのに、自分がうまくいかないのを相手のせいにしちゃうことがあるのです。

（兵庫県　沢村流衣さん⑪）

Ⓜ負けた悔しさから、その場の感情にまかせて汚い言葉を相手にぶつけてしまう人もいる。たしかに、その人だって闘ったのだろう　自分の持てるすべてを出したのに負けた、そんなの認めたくない…でも待って。だからと言って、そこで負けた原因を相手の戦法のせいにするのはどうだろうか

何にせよ、相手に言葉の攻撃をするのは当然やめたほうがいい　沢村さんのように気づいてくれる人が増えるといいなぁ

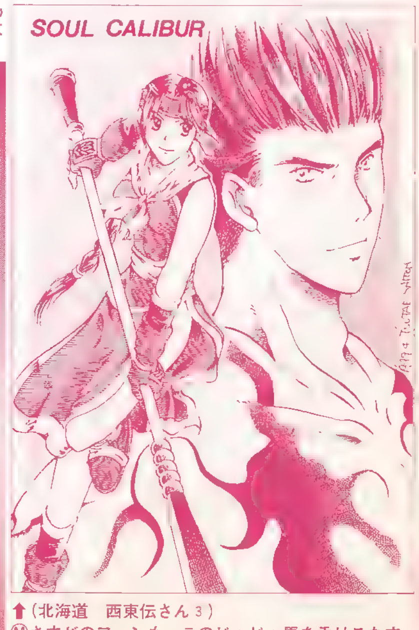
☆もうずいぶん前のことですが、明らかに初心者とわかる中学生くらいの女の子に、大学生風の男が、まさに「画面端での斬空波動連発」という「作業」をしている現場を目撃しました。その男の戦法は、開始早々に簡単な連続技（しゃがみ中K波動など）を当て、あとは時間いっぱいまで前記「作業」を繰り返す、といったものでした。たしかに、彼にとっては「自分にとっての最善の策」だったのかもしれないし、私もそれにケチをつけるのもどうかと思うのですが、はたしてそれでもよいのでしょうか。

「待ち＝悪ではない」「価値観を押しつけるな」「戦法のひとつだ」「努力を怠るからだ」と並べられると、私には言い返す言葉が思いつかないですが、ほとんどのギャラリーが疑問のまなざしで見つめる中、私も彼の「戦法」が理解できませんでした。ゲーム上のこととはいえ、見知らぬ人間同士の闘いの場であることに変わりはないのだから、最低限の礼儀、モラルは必要であると私は考えます。

（神奈川県　タブきち君⑤）

Ⓜたしかにこれは弱い者いじめに見える　初心者にそこまでしなくても…という気持ちも分かる。でも、ここは対戦台　いろいろな考えや強さの人が集まる場所である。そういう世界で、「これが正義だ」というものはあるのだろうか。現状では、「手加減してやるのが普通」と考えている人ばかりでない。「手加減してやれよ」と言う人と「手加減したら強くなれない」と言う人がいる。

この女の子がどちらを望むかで答えが変わるが、乱入する側にもまた遊ぶ権利があることを忘れないで。



↑（北海道　西東伝さん３）
Ⓜさすがのファンも、このじゃじゃ馬を乗りこなすのはキツイ？のかな？

障害者の人もゲーセンへ



☆4月7日付読売新聞多摩版朝刊32面に、画期的なニュースが掲載されていた。車イスに乗った状態でもプレイできるように、筐体を低くしたり、通路を広くしたりしたゲームセンターが、町田市に登場したというのだ。今までこのようなバリアフリー設計は、大型スーパーなどで実施されているが、ゲームセンターではおそらく初めてではなかろうか。

われわれ健常者も、障害者も同じ人間であり、当然ゲームセンターで遊びたいと思う人々もいて当たり前だが、身体にハンディキャップがあるだけでその思いも今までかなわかったことを考えると、いかに社会が健常者中心に動き、障害者を無視していたかを感じ、反省させられる。

今回の試みがこれで終わることなく、さらなるゲームセンター内のバリアフリー化が進むこと、またわれわれのような健常者プレイヤーの意識改革も行なっていくことが急務だろう。

（東京都　宇都宮敬晃君㉀）

Ⓜゲーセンってけっこう狭いところも多くて、車椅子の方は入ることすら難しいのではないか。やはりゲーセンの構造上の問題のせいか、ほとんどそういったお客を見かけなかった。だけど、当然障害者の方にだって「ゲーセンに行きたい！」という気持ちはあると思う。今回のニュースは、ゲーセンや、そこに通う健常者にも、この大切なことを考えるよい機会をつくった。ゲーセンにおいて、障害者の方のために私たちができることを、考え始めてみよう。



➡（劇団☆新感線東京公演－みのや君④）
☆適弾と反射と点数－大切なのはこの3つ。

クレイジータクシーの運転手と客の会話

客「ケンタッキーの前で停めて。おい！なんで正面から全速力で突っ込むんだ?!」
運転手「ドライブスルー！」
（富山県　メケメケ君(お)）

続・プセ死にワンスモア

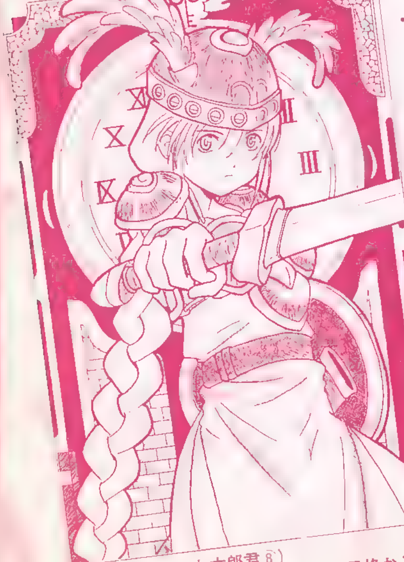
ポップン2があったので、友人2人で初プレイした時のこと。2人で100円ずつ出してプレイ開始！
開始後5秒…なにかがおかしい。「あれ？途中でポップくんが消えるよ!?」
そう…どこをどう押したのか、ヒドゥンモードに!!ボタンがほとんど押せぬまま1曲目で爆死。
その後ろでは、ギターフリークス開始後一瞬で死んだアベックがいた。
プセ死にレベルは彼らのほうが上なのでちょっとくやしいと思った午後のひとときでした。
（大阪府　とまちさん(か)）
(編)くやしがってどーするよ。ま、ビートマニアやポップンは内容がどんなにプセってても最後までやらせてくれるからいいよね。

同時プレイ・ハイ&ロー

☆「ギガウイングって、二人で交互にリフレクト張れば、死なずに即クリア？」
わがジェントルメンズの一員・毒後輩二号の進言に、私はナノ5秒で返答した。
「吉なり!!　褒美に最強の飯『ザーサイチャーハン』をばオゴっちゃる!!」
「ウッス!!　イッとく!?」
ごちそう改め生体兵器を平らげ、シャーマニックハイのままゲーセンに突貫！　我らは筐体に陣取り、2コインをばレッツ・スロット!!
私の自機はホーミング聖女、後輩は一本気姐さん。この辺からも我々のプセ度が割り出される可能性大であるが、まぁ気にせず幕間デモで悶絶し転げ回る我々。
「にょ〜!!　新たな力が湧くカンジ!?」
「照れてるッ、アネさんが照れてるゥゥ最高ォォォ!?」
唯一パワーアップが少ないという問題もあったが、それは先にわがホーミング小娘が回収してザコ処理に努めるという方針で即決。そして前方集中型二機の火力の前に、弾も撃てずに沈む敵機たち。ボスは交互リフレクトで避けもせずに瞬殺!!
「うはァ楽!!　こりゃまるで別のゲームをやってるようなー……!?……」
しかし、4面をロクに弾避けせずに越えた辺りで、私は不意に気づいてしまった。後輩は私の3倍以上の勲章を集め、スコアに大差をつけていたのである!!
「きっ、貴様!!　いつのまにそんなに稼いでおった!?　こりゃあマミィがパピィに隠れて貯めてウシシなヘソクリの気分!?」
「え、いや…これは機体のスピード差です。そんなつもりは…」
後輩は誠実に答え、叱られた子犬のような悲しい瞳でレバーを握った。…そうだ、今我々は、機首を並べる戦友。仲間の友情パゥワを疑ってどうする俺!?
再び熱いパルスで目覚める信頼。交互に張られるリフレクト、油断した友を助けるべく放たれるボム!!　苦戦しながらも5面ボスを瞬殺し、我々はついに一人では到達し得なかった巨大戦艦に到達した!!
「よし、世界を救うぞ!!　何としてもあの石を壊そうと小娘も言っておる!!」
「アネさんも我々なら大丈夫と背中を押してます!!」
「って背中押されすぎて弾に突っ込んでる私がいたりしてグッバイ」
「え？　そ、そこで死なれるとリフレクトが…ぐハぁあウアァあぁ!?」
結論：弾幕は友情より強し。
（千葉県　バロンちくわ君(き)）
(編)いつの間にか独り身　敵弾の前では友情など吹けば飛ぶよな物なのねえ

君は覚えているか！あの浜崎あゆみ、がゲームのCMに出演していたことを！それもSNK・龍虎の拳2のユリ役で…。

今思うとあの頃のSNK一連のCMってレベル高かったよな…。
（愛知県　チャンス君(く)）
(編)龍虎CMはかっこよかったね　外人モデル使ってたし



⬆東京都（はにわ太郎君⑧）
(編)ヒロイン・ザ・ヒロイン（仮）の風格か？
最近競争率アップのワルキューレ様です。



⬆福島県（パンチ柔兵衛三厳君⑦）
☆緋色の雨が止んだ空に虹は架かるか？

つっこみ三昧

ポップンミュージック2でスパイや恐竜がいません、というつっこみは多いと思います。なぜなら僕が倒したから。
↑（富山県　人間球君(け)）
(編)おまえの仕業かぁ！七代先まで　およそ140年後くらい）呪ってさしあげます。

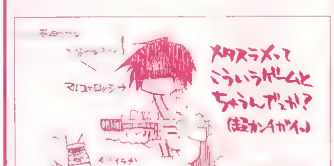
ブリキ・ワンでのリョウは32歳。役職は極限流空手道場師範代…ってことは、あのタクマ親父がいまだに師範であるという事か？
↑（滋賀県　大聖リース君(こ)）
(編)うむ、生涯現役君。ちなみにリュウは独身。

ネオアコってどんな音楽ジャンルなんですか？ポップンミュージック2の。
↑（東京都　ドラグネス君(さ)）
(編)最近だとロボショップマニア？とりあえずネオアコ大名こーじらと国際ネオアコ会議を開いてみた。
こーじ「ネオ・アコースティックの略？ミュージシャンでいうとフリッパ○ズギター…かなあ。評論家のネオアコ定義って…」
田渕「ネオ・アシッド・コアの略だろ。うそ」
福田「うそですか」と、会議は踊りまくりだ

虹色町の久美子＋リュウ＋X÷3＝まこと。…不可ですか（笑）。
↑（鳥取県　T．極楽流．浜名和成さん(し)）
(編)Xにひなたを入れて公式完成。違うか。

「犬福」は『けんぷく』ですかそれとも『いぬふく』でしょうか。おせーてください
↑（千葉県　メガネッ娘ハンターSMH君(す)）
(編)「いぬねひとくちた」

ダンバイン好きのMioさん、やっぱりライターネームはオープニングの人から取ってきたんですか？
（奈良県　N．M君(せ)）
(M)半分そうでもあり、そうでもない。

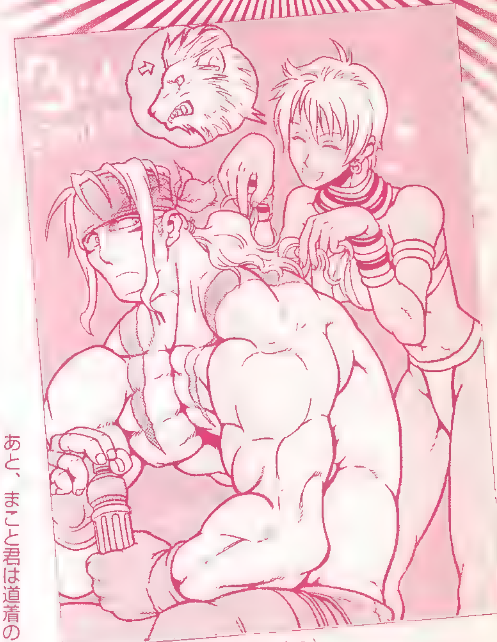


⬆三千里先の母は泣いているぞ！⑤



⬆アンタはあの伝説の…どなた？⑥

一億総ブロッキング症候群!!
ストIII 3rd特集



⬆（千葉県　しろがね隆乃さん9）
Ⓜエレナの勝利メッセージ参照。アレックスは動物にたとえられること多し（イノシシとか）。

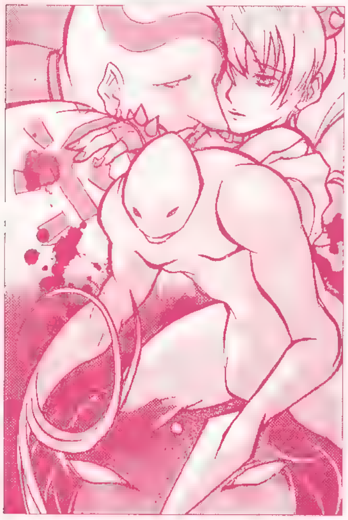
Ⓜ前回募集したところ、来るわ来るわ、おそらく今までの特集の中で、いちばんハガキが来たんじゃないかな。でも3rd発売を見越して、5／14しめきりにしたのに、発売延期になっちゃったので「プレイしてないよ〜」という声が…あいやすまぬ〜　めげずにアイランドあてに投稿してくだされい。では、特集Lets Go!（with SAゲージ満タン音）

新キャラがよい

1999
2月某日
学校をサボり、某AOUショーに行く（㊞アカンがな）。某カプコンブースにて、ストIII3rdをプレイ。それがしとQとの、非運命的な出・会・い♥
4月某日
それがし、短大入学（笑）。このころから、Qのことが気になり始める（?）。ゲーメストNo.263にてQの唯一のキャンセルのかかる技が、立ち中だけと判明…。
マニアックだ、マニアック過ぎる…まさしく玄人（バイニン）好みなキャラだ…気に入った！
5月某日
肝心の3rdがゲーセンに出回っていない…。何でだよふ!だが、かのクラーク博士が言った「Boys be ambitious!」そう、少年よ、大志を抱けの精神で、それがしはQとの対面を待つ（意味不明）。
（神奈川県　あやねマニア君㋣）

STIII3rdの春さんの太ももも、太すぎねえ?イヤ、イイんだけどね。気功拳のときとか。イヤ大好きなんだけど。ウエストより太いよ。イヤ、最高なんだけどね。
Ⓜエンディングも気になるよなあ、この人（?）。世間の声聞いてると、なにげに話題性は春麗とはりあってるような…あなどれんヤツ。

あと、まこと君は道着の下は素?見えちゃうよ?巨乳っぽいし。
（石川県　ナンブとらた君㋟）
Ⓜまことのその点に関しては、珈琲ふりーく氏と語らったことがある。
私「あのチラチラ見えるアレは、Tシャツじゃないんですか?」
珈琲「下着でしょうたぶん」
私「やっぱそうなんですか?」
珈琲「だいたい、まことの性格やイメージから言って、キャラクターに合わないと思うんですよ。ああいうのはもっと違（以下相当省略）」
…氏の手元に、缶ビールがあったことに気づくのが遅かった…。

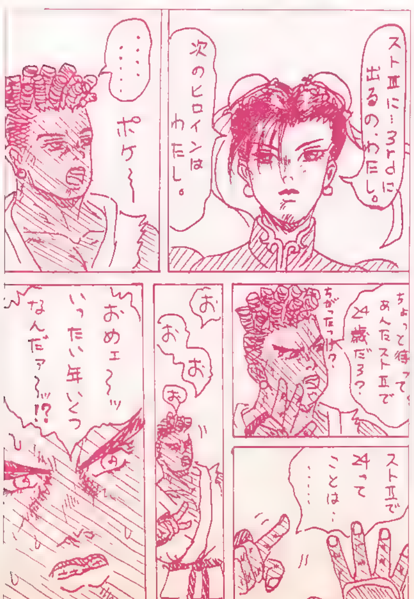


⬅（三重県　虎龍美助さん10）
☆形を変え、影になり、それは忍び寄る。取り戻した自由を、彼らから奪い取るために。

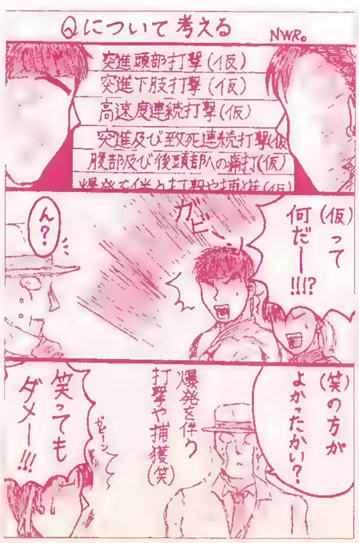
グレードSの想像力!!

やっぱりストIII3rdのまことは親の敵の「Q」を追っての登場なのでしょうか（そんなわきゃねえ）。
（滋賀県　えふけい君㋠）
Ⓜ実はおとうさん、ていうのはベタベタだよね（仮面から金髪見えてるし）。「まことはリュウの隠し子?」とか言ってる人も…。

Qって自爆したり、スーパーモード発動したり、ピンチになると首が分離したりするキャラですよね。そうなんでしょ!!
（東京都　マッグ郎君㋡）
Ⓜもーなんでもアリ♥
㊞やばいクスリでもやってるのかこの人。



⬅（北海道　Dio-GB16君13）
Ⓜしょせん子供にはわからない謎なのよ。



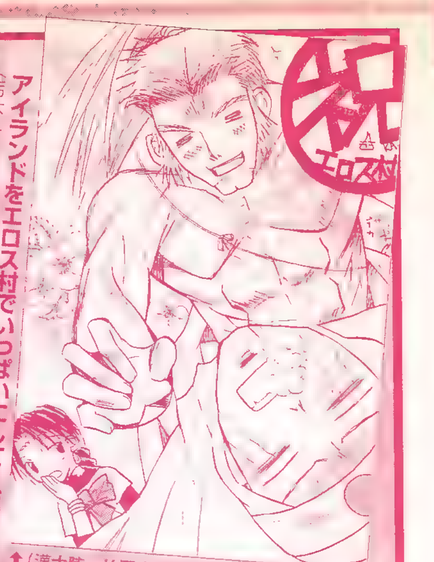
⬆（青森県　NWRさん⑫）
Ⓜヒットしなかった場合は（汗）とか、KOした場合は（嬉）とかに変化。ダメ?



⬆（北海道　肉絵師コバ軍曹11）
㊞下腹・臍下丹田に力を入れろ！決めろ正中線五段突き！

エロスファイヤーハリケーン

アイランドをエロス村でいっぱいにしてください。
（栃木県　浮木君(て)）
(編)その望み、叶えてつかわす



⬆（漢大陸　竹野内かづ吉くん⑭）

エロチック精神力が結集し、共同体を形成しているエロス村。今回は特別増幅三倍満編ということで広いぞ！
読む者の心を動かすパワーがあるHっぽい投稿。それを作りだすために、普段はしない努力をしなければならないだろう（エロスな服装、Hな構図、艶のある表情、愛についての論じかたなど）。
その経験は実力に還元され、新たな力となる。エロス村は自然と投稿力が研ぎ澄まされていく奥の深いコーナーなのだ…と建前はそうしておこう。それではたぁーんとおあがり！エロ――ス。



➡（埼玉県　高橋靖典君⑮）
(編)沐浴のナコルルさん。うーん絶対不可侵領域。



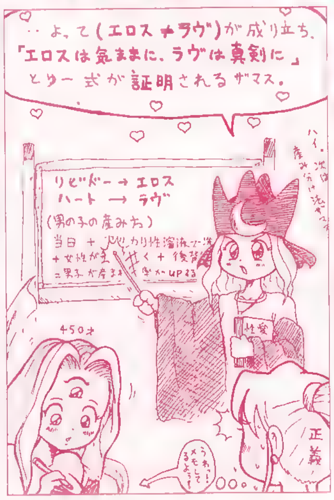
➡（大阪府　美尻派代表A6す君⑰）
(編)こ、これは舞ファンの目指す最終地点、None pantyってやつですか！くはぁ！



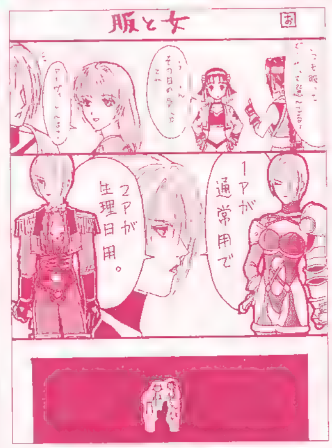
➡（長野県　洗濯ばさみ君⑯）
(編)レイチェル嬢がいるあたり非常にアイランドらしいといえる。



⬆（京都府　佐々岡ゆりのさん君㉑）
(編)エロス村にも礼拝堂はあり、敬虔なシスターがいる。でも脱がす。



➡（東京都　素敵☆凡人君⑳）
(編)エロス村最大の教育機関・聖エロス学園では小、中、高と一貫して英才教育を行うエロスの學び舎である！君も来たれ！



⬆（京都府　大山高嶺さん⑲）
(編)試合中にはまずいよなぁ…。

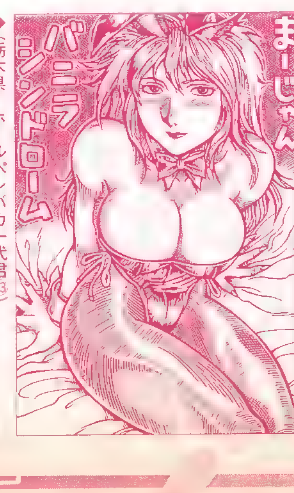


⬆（兵庫県　双魚ハテナさん⑱）
(編)倒れたヴァニラさんたまらん！という意見多し。

(編)「エロス祭は見開きって言ったのに…大人は嘘つきだ」と嘆く者に次ぐ！P.128～129のカラーエロス村肉色番外地に飛びたまえ！そこは虎の穴広告も裸定で逃げ出すピンクの大地、恭介がヒドイことになってました。くはっ、ギィ様毎号やってくれと言いたいところだが次回予定はまだないらしい、残念。
告：番長X指定さんからアドバイスをいただきました。「ちゅうか…エロス村、最近乳ネタ多くねえ？」
平たく言えば、いろんなエロスをオレたちにぶつけてくれ！ちゅうことですな。もちろんパーツ・オブ・エロスにこだわるのはディモールト（大変良い）！なのですが、部分は全体の一部であり、全体から発散されるエロスもあるわけでして。そのあたりは村民の皆様のセンスに委ねまさぁ。これからも自由にHィ投稿をよろしく頼む、もう休まんようにしますから…。
現在雀の涙ほどのエロス村文章投稿は次号でコツ（どんなんだ）などを載せますんでそちらもよろしくね。



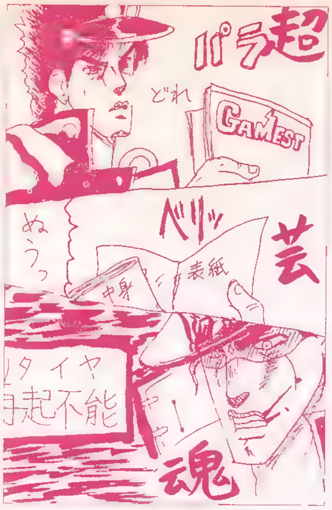
➡（千葉県　笹峰ひでとし君㉔）
(編)ホトキミのエイプリル様だね　3はものごっつ凄いと聞くぞ（漢も）ー



➡（栃木県　ホールペンバカ一代君㉓）
(編)バニソガールは火・水・風・地に次ぐ地球を構成するエレメンタル



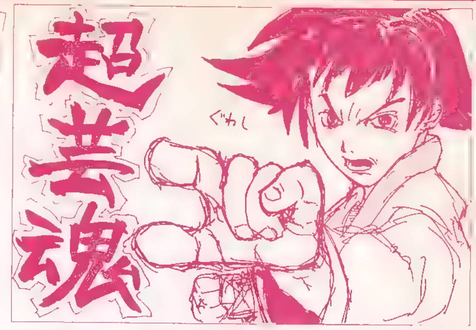
➡（岡山県　藤本和明君㉒）
(編)最新作リアル麻雀VSでは一発脱衣制になりました。



➡（神奈川県　WAT君27）細心の注意を払って読もう、ニトログリセリンを扱う時のように。



➡（福島県　菊地潤君26）十兵衛ちゃん違いオブサイヤー

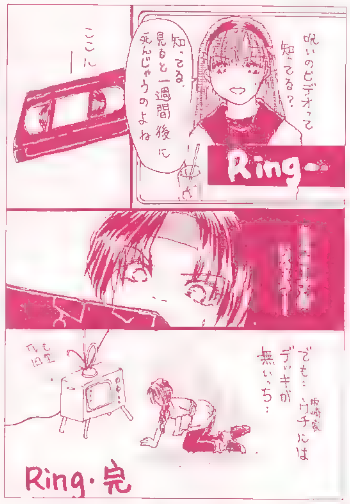


⬆（福島県　U/O君25）
㊧まこと違いオブザイヤー。

超芸魂題字タックル



➡（三重県　猿天化G君30）
Ⓜニコマ目がホントの彼だと私もかなり幸せ。



➡（新潟県　しゅうこさん29）
Ⓜんじゃ、たぶんりっぱなデッキを持ってるロバートさんに貸してみれば？（怖）

廃部 or アライブ犬福部



⬆㊧飢えた狼にょ。28
Ⓜうわーこれほしいよ!!　誰か捕獲してきて。他に何もいらないから。
㊧あっ!!　あんなところにユン福が!!
Ⓜえっっ!!　どこどこどこ!!?
㊧ケッ嘘に決まってんだろ、この帽子っ漢マニアめ。
Ⓜあ！アンタが犬福になったら、「福福」じゃん！ゲヒャヒャヒャ!!（きいてない）
㊧五回生チョーップスコポム。



⬆（長崎県　高西晴都さん31）
Ⓜかかりましたねっ♥

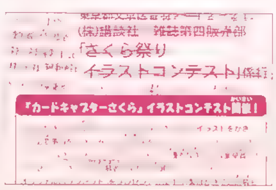


⬆（毒島東京都　毒ぽんち君33）
☆これが男の闘いかただ！毒島力也は危険に生きる！



⬅（毒島北海道　肉絵師コバ軍曹32）
㊧そりゃ無邪気だ。でも兄貴はかっこいいぜー（そーか？）

制作快調 ー石井ぜんじ featuring 毒島アイランドー



⬆（静岡県　土星君34）
㊧これも運命か…。



⬆なんじゃこりゃ…なんじゃあこりゃあぁ!!!35⬆

各界の反応

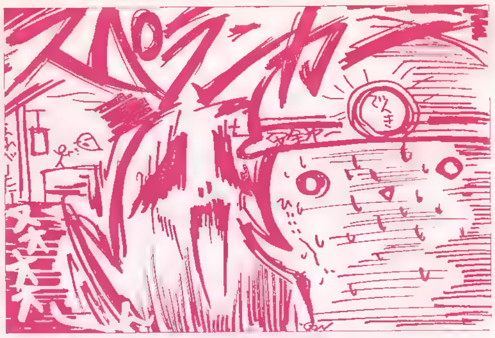
■僕が投稿一つ一つ丹精こめて選びました。読んでね。
ー石井ぜんじ（ゲーメスト編集長）

■ゾンビリベンジの列車面がスゴイ！メスト大賞演出賞はもらったか？
一頑なにゾビリベを拒んでいた
こーじ山下（編集者）ー

■制作中、部屋の隅で踊る小さい毒島の幻覚を見ました。
ー福田柵太郎（毒島マガジン『略してブスマガ』担当）ー

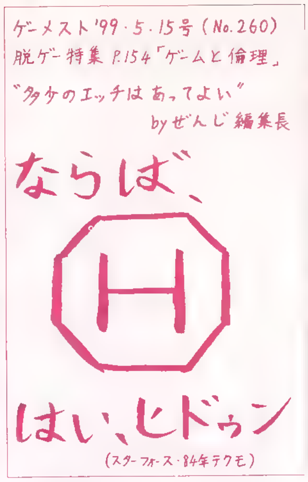
次号堂々クランクアップ！死ぬのは怖くないか？

職ゲイ伝説



➡(京都府　戦狂死ゴンドルフさん38)
☆スペランカー（アイレム・1985／スペランカーとはアマチュアの洞窟探検家という意味。）洞窟で宝を探すダウサー感覚ばっちりのお仕事。有名なファミコン版とは多少違いがあったような気がする。男なら一度、履歴書にスペランカーと記入してみたい

●いきなりわいたコーナー・職ゲイ伝説。「エアラインパイロット」などに代表される職業をゲームにした職ゲー。ならばとウルトラ警備隊（バンプレスト）」や「スペランカー」なぞ過去の作品も勝手に職ゲーにカテゴライズしてしまう。ただそれだけのコーナーであります。君の職ゲーメモリアルを語ってくれ。締め切りは地球が負けるまで。
●スペランカー強化月間…スペランカー関連投稿募集。イラストや主題歌、専用スーパーアーツなど送ってね。締め切りは7／10。（ハガキ来るのか？）



⬆(愛知県　ズオウ・リアキ君37)
㊢君の心にヒドゥンはあるか？


⬆(大阪府　中川こいちろ君36)
㊢マニュアル通りのLV.3対応。チャージ0円。



⬆(大阪府　しのっちさん40)
㊢ブリキゲーセン作るしか。



⬆(沖縄県　裕樹君39)
㊢通りすがられたくないものです。

ピカレスクロマンス国際的謎の組織

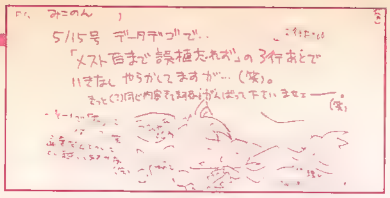
電話が鳴った。緊張漂う部屋の中で4人の男、M・バイソン、バルログ、サガット、そしてベガが敏感に反応する。
「来た!ついに来た!」
ストⅢ3rdのキャラクターストーリーに大きく関与する 謎の組織 。だが、テキストを読む限りでは『謎の組織』とあるだけで『ギルの組織』とは書かれていない。つまり、サードから第三勢力ーシャドルー参戦の可能性もありうるのだ。
選挙事務所さながらの期待と不安を包括しながら出演依頼のTELを待っていたベガ達。そして、今、電話が鳴った。
サイコパワーたぎらせ受話器を取ろうとするベガにバルログが進言する。
「ベガ様、ここでオファーが取れれば我々もストⅢに出演決定です。落ち着いて」
「わかっておる!ガチャ。も、もしもし『謎の』秘密結社『組織』シャドルーですが。…チャーシュー二つ?ぬっはああああああああ!」
叩き付けるように受話器を置くベガ。落胆ムードに変わる部屋。サガットがぽつりとつぶやいた。
「まさか…ストⅢ出演依頼はジャスティス学園に…」
ボン刀持った竜率いる戦闘学生集団（教師含む）。言われてみればたしかに謎の組織である。しかし、ベガはそれをきっぱりと否定した。
「それはありえん。彼奴らはこの夏PS版『熱血青春日記2』でラブラブ予定だからな。そんな暇はないはずだ」
正論である。それまでおし黙っていたマイク・バイソンの目がクワッと開かれた。
「謎の組織っていったら…絶対メダリオンだ」
「ヒョーッ（イズナ）」
「タイガァアア!」
彼方に吹っ飛ぶバイソン。石っころが喋るあたり謎と言えば謎だが。
「ストライダー飛竜の冥王グランドマスターの組織!」
「今度2が出るだろうが…ムハス!わかったぞ、謎の組織の正体が!」
絶対の確信を得たかのように叫ぶベガの発言に全四天王が注目した。
「謎の組織の正体…それは…ゴディバの組織だ」
「ゴディバ?…うはぁ虹色町の奇跡ですかベガ様?そ、そりゃあいつらの行動も謎は謎でしたが、構成員が魔王ゴディバとリンツちゃんの二人ですよ!それはリンツちゃんに『そんなバルログが好きだよ』とか言ってもらえれば最高ですが…それはないのでは?」
「まあ、最後まで聞けい。ゴディバ、リンツだけではたしかに新キャラが少ない。そこで彼奴らはオールキャストでチームを組むに相違ない。名付けて虹色連合!」
「に、虹色連合!」
幽霊、宇宙人、魔法使い、妖精、そして魔王、ミステリアスすぎる。これ以上の謎の組織があっていいのだろうか。
「ウフフ…妖精さんが等身大になってさあ…」
「ハハハ…真由美先生のスーパーアーツが見たいなあ…」
彼らは幸せだった。
（東京都　『虹色連合〜真由美派所属』キクヲ君㊁）
㊢そう考えるとQってシャルロッテが作ったロボットかい。テレカ当たり。

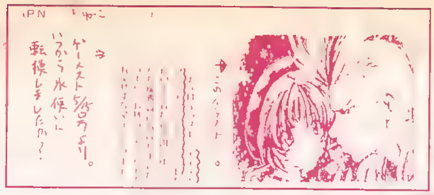


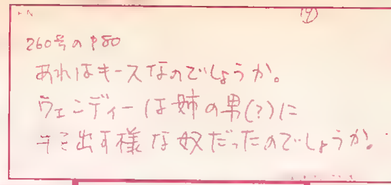
⬆(京都府　村田真吾君42)
㊢トォオープシィクレット！（カプコン／1987）



⬆(大阪府　中川こいちろ君41)
㊢精神カムダ遣い。







言うな…もう済んだことだ…

データデゴ

by 毒島力也

☆生まれてすいません。誤植撲滅を誓っておきながら2行後とは…。穴があったらバイパーフェイズ1ってやつ？

気を取り直して、2／28号（真田と刹那表紙）のアイランドベスト投稿を発表しましょう。文章はゲーセン店員経験談ネタの栃木県かわのとめきちさんに決定です。店員をやることで見えた世界、未経験者にも伝わりましたよきっと。

イラスト部門は中国島のレイレイ、岩手県は伊藤勇太さんが受賞しました。ぼ～っとした表情がアイヤーってカンジですね。漫画部門はジョジョネタ・東京都は素敵☆凡人君にオラ決定。ネタはもとより激しいツッコミが読者様に受けたのでしょうか？

続きまして、3／15号の発表！イラストは北海道俄雨さんの秘書コンビにキマリです。毒蛇たち…バイパーズ、次いきましょう。漫画は愛知県蓮哉君のDIOネタ。ちゅうか日焼け前に灰だろなるつっこみ多数来ました。

文章部門は三原さんネタの奈良県はヒデくん。著作権法とか大丈夫?とかふと思う。

データデゴを読んでどんな作品がゲーマーのハートを鷲づかむのか、しっかりチェックしてね。受賞者の皆さんおめでとうございました！

2／28号イラスト作品優秀賞



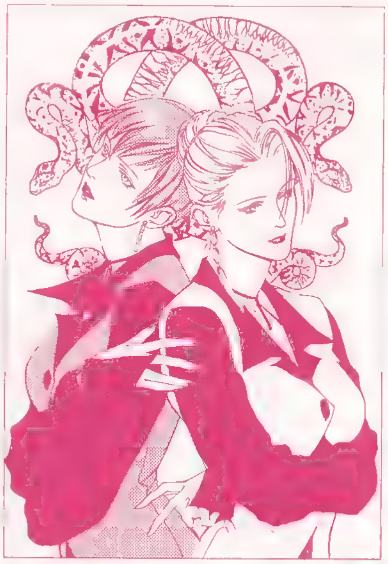
⬆（岩手県　伊藤勇太さん）

2／28漫画作品優秀賞



⬆（東京都　素敵☆凡人君）

3／15号イラスト作品優秀賞



⬆（北海道　俄雨さん）

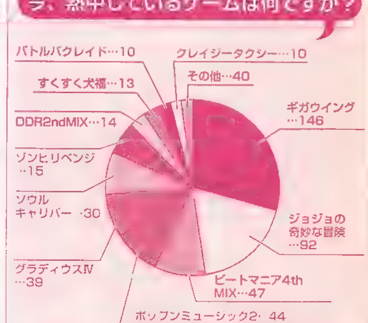
3／15号漫画作品優秀賞



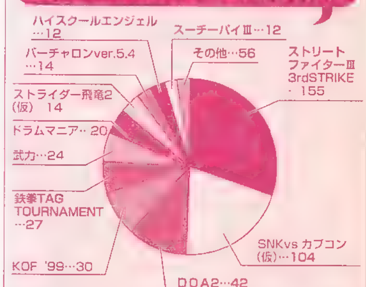
⬆（愛知県　蓮哉君）

5/30・6/15号 アンケート

今、熱中しているゲームは何ですか？



早くプレイしたいゲームは何ですか？



ご相談の場に寄せられる超賛辞ストーム!!

「スーさんにポップン2についてご相談したら『全曲余裕っしょ！』とバッサリ一刀両断。おかげで全曲クリアできました」（東京都　福田君㉓）

生活指導の先生よりも親身になって悩みを解決してくれるぞ！カモンお便り！

〒101-8935 東京都千代田区神田神保町1-26「新声社ゲーメストご相談の場係」まで。

ゲーメストアイランド&カラーアイランド

お便り募集!!

★アイランドではあなたの投稿を一日千秋の思いで待ち焦がれております。

アイランドの締め切りは毎号発売の40日前です。カラーアイランドはコーナーを参照してください。

イラストを封書でまとめて投稿する際は、1枚1枚の裏に住所氏名P.Nを忘れずに。本名の後にアイランド掲載回数も明記してくださいね。アイランドでは、ド肝を抜くようなスバラシイ作品にはテレカをプレゼント！さあ、ハガキを投稿するのは一時の恥、送らねば一生の恥だ～！

★1色の鉛筆描きやカラーの蛍光色は印刷に出ないので使用不可です。

★紙などの投稿以外に、データ投稿も受け付けています（下記データ投稿規定を参照してください）。

アイランド&カラーアイランド データ投稿も受け付けしてます！

データ投稿には2種類窓口があります。ひとつは、従来通り、郵送での投稿。そして、メールでの投稿です。

《郵送でのデータ投稿（主にイラスト）》

★データ投稿に使用できるメディアは原則として、3.5インチ2HDのフロッピーディスクでお願いします。一応、120MB、230MBのMO、CD−Rでも受け付けます。メールアドレスを取得されているなら、投稿用アドレスへ直接メール投稿することもできます。Mac、DOSどちらのフォーマットでもOK。

なお、家庭用プリンター等で出力しての投稿は避けてください。

★データ投稿の場合も、必ずディスクのラベルと、同一ディスク内にテキストファイルで住所、氏名、P.N、コメント等を記入してください。複数枚のメディアで投稿する場合はタイトル、ナンバーもラベルに表記してください。HPをお持ちの方は、住所氏名P Nの他にアドレス（HP&Mail）も書いてくれるとうれしいな。

★カラーアイランドの人気投票の集計対象は、本誌綴じ込みアンケートはがきのみなので注意。

《メールでのデータ投稿（イラスト&文章）》

★アイランドでも電子メール投稿が可能になりました。ホットなテキスト、イラストをお待ちしています。

文章は、例外もあるけど、最大400文字前後にまとめたほうが掲載されやすい。

★また、テキストは誌面の都合上、ハガキ投稿と同様に編集する場合がありますので、その点はご了承ください。

★画像（イラスト）投稿の制作環境はデータ投稿規定に準じます。ただし、アイランドの投稿は1色の受け付けとなりますので注意！

《データ投稿規定》

★サイズは基本的に自由ですが、縦横の比率はできるだけはがきサイズで。（推奨サイズ：592ピクセル×874ピクセル）

★色数に制限はありませんが、印刷には出ない色があるため、若干変色することがあります。これを防ぐため、あらかじめCMYKカラー（アイランドの場合はグレースケール）で作成することをお薦めします。

★ファイル形式はBMP、PICT（PICT／PCT）、TIFF（TIF／TIFF）、MAG、フォトショップデフォルト（PSD）のいずれかでお願いします。JPEGは保存時に画質が劣化するので、できるだけ他のファイル形式で保存しましょう。

★圧縮する場合、LHA（LZH）形式でお願いします。

すべての宛先はこちら！

《郵送ならこっち！》
〒101-8935
東京都千代田区神田神保町1-26
「新声社　ゲーメスト　アイランド各係
又は　カラーアイランド（仮）係」まで
※いずれの場合も作品の返却はできませんのであらかじめご了承ください。

《メール投稿ならこっち！》
アイランド投稿用アドレス／テキスト、モノクロ画像はこちらまで
【island@shinseisha.co.jp】
カラーアイランド用アドレス／カラーCGはこちらまで
【cg-post@shinseisha.co.jp】

今号の

NEW GAME TITLE 7/15.1999.

RCでGO！

世界初！RCカーシミュレーションゲームが登場！プロポでの操作がマニア心を操る!!



P.78へGO！

ステッピングステージ

VJに続くジャレコのヴィジュアルサウンドゲームが登場！新たなる魅惑のステージを紹介するぞ！

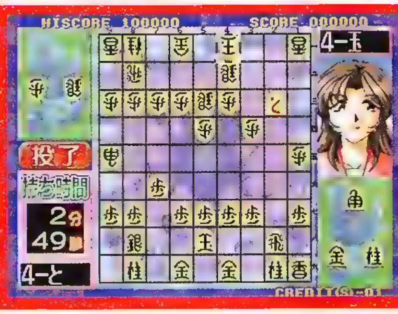
P.80へGO！



五月陣戦3

本格将棋の決定版「五月陣戦」シリーズ最新作。6人の女の子を相手に爽やかに対局しましょう！

P.83へGO！



団地で花札 〜奥さん米やですよ〜

「ピンポーン〜奥さん〜米やです〜」これがヤツの手口だ！団地妻に魔の手が迫る!!

P.82へGO！



線脳

エネルギー充填完了！チップ、消しま〜すっ!! という落ちモノ登場でし。

P.81へGO！

キャプテントマディ

キラートマトも真っ青！プチトマトが主人公のコミカルシューティング。

P.81へGO！

RCでGO!

メーカー　タイトー
ジャンル　シミュレーション
発売時期　6月予定

ラジオコントロールカー（以下RC）を本物と同じようにプロポで操作するビデオゲームが登場！



ニュータイプレースゲーム登場！

本物のクルマをスケールダウンし、無線により操作をするラジオコントロールカーを題材にしたゲーム「RCでGO!」が登場する！「GO!」といえば「電車でGO!」があるが、その電車でGO!と同じく、この「RCでGO!」もシミュレーション要素の強いゲームとなっている。





クルマものを題材にしているので、いったいどこで「RC」感が出るのだろうと思われるだろうが、そこはちゃ〜んと解決済み！「RC」の面白さってどこ?って考えれば思い浮かぶはず！そう、あの独特なコントローラーを操作をすることだ！

実際には乗れないけど、自分が操作し、クルマを動かすことが面白い！それをビデオゲームにしちゃったのだ！

操作はRCのプロポで！

RCをコントロールするためには、それ専用のコントローラーが必要。となるとゲームではどうなる?もちろんそれは「プロポ」と呼ばれるRCをコントロールする際にコントロールする人が手にする送信機である！



そのプロポであるが、スティック式とホイール式と呼ばれるものが2種類あるのだがこの「RCでGO!」では、よりクルマのコントロールがしやすいホイール式を採用することとなった！

そのホイール式のプロポでRCをコントロールする！

さて、そのコントローラーの使い方なのだが、まったく初めて目にする人もいると思うので図も使って説明しよう。ピストルのグリップのような形をしたそのコントローラーをまず左手で握る。指をトリガー形となる部分に通し、右手をホイール形の部分に置くと動かす準備が完了する！

RCを動かすにはまず加速。これはトリガーを引くことでできる。止まるには逆にトリガーを押し込めばいい。

曲がるのは、ホイールを左右に回してあげればいい。単純だけどこれが難しい！





前に進むには？

引くと加速し、押すとブレーキがかかる



曲がるには？

左右に回すことでその方向へ曲がれる

特殊操作でさらに加速！

RCをやったことのある人は、多分すんなりとプレイに入れると思うが、RC初心者はそうもいかないだろう。そんな人たちのために、プロポの攻略を主とした練習モードがあるのだ！

もちろん通信対戦モードもある！4人まで可能だ！

急加速をするときは？



素早く押して戻すと急加速するぞ！

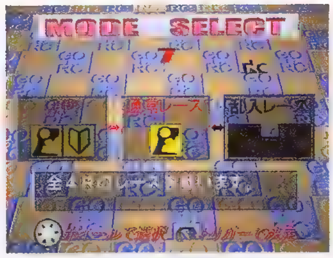




モードもいろいろ！

このRCは、大きく分けて3つの遊び方が選べる。1人で遊ぶ「通常モード」、このゲームに慣れるための「練習モード」、通信対戦用の「乱入モード」がある。

まずはこのゲームに早く慣れるために「練習モード」を選んでみたい。

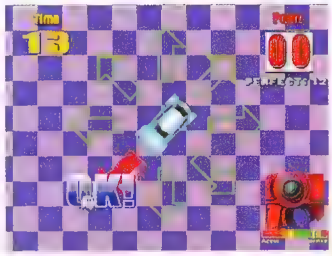


かなり遊べる！練習モード

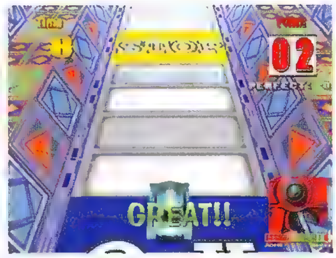
何を練習するかといえば、やはりその特殊な操作系！右、左に曲がるという作業を端から見ていてもちゃんと正確に操作ができるかというところを練習するのだ！

でもこれ、かなり遊べる！

ステップ1は、RCを任意の方向に正確に素早く行えるかという練習だ！



矢印の方向にステアリングを瞬時に合わせればOK！



ステップ2は、減速がしっかりできるかを試す練習だ！トリガーを引き、加速をして、「STOP」のところに来たらトリガーを押し込んでピタッと止められればOK！



ステップ3は、ステップ1、2で培ったものを早速活用して、フィールド上にある風船をすべて割ってみる練習だ！


ホイール式のプロポでRCをコントロールする

しっかり加速をして、ステアリングを左右に動かして、次々と風船を割っていく。

減速を使ってコンパクトに曲がるのを使うと楽だぞ！

そしてステップ4は、いよいよコースへ出て、実戦だ！実際に走る中で正確に操作することを覚えるぞ！

全4レースで走る！通常モード

RCカーの操作に自信のある人は、即レースが始められるこの通常モードから始めるのもいいだろう。

このモードでの遊び方は、まず3つあるレベル、初級、中級、上級の中から一つを選び、次にオンロード、オフロードのどちらかを選び、そのあとに自分の使うRCカーを選んでレースをする。

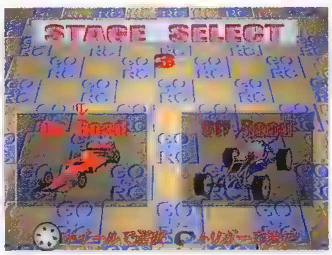


このゲームには、オンロード、オフロードともに8つのコースが存在しているのだが、写真を見てわかるように、4つずつ序盤、中盤、終盤という形でレベルが分けられている。

そのレベルに合わせて、なんと選べるRCカーのレベルも変わってくるのだ！

コースが難しくなれば、それに合わせてRCカーのレベルもアップするのだ！

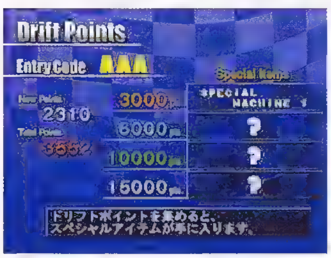
面白いのは、オンロードをバギータイプで走ったり、その逆も楽しめたりするのだ！



ポイントを稼いでアイテムを手に入れろ！

レース中に「ドリフト」をすることでポイントを獲得し、貯めていくと、なんとスペシャルアイテムを次々に手に入れることができるのだ！

このポイント、コードの入力で継続することができる！



レベルで性能も変わる！楽しいクルマ選び！

RCカーには、加速、グリップ、最高速に性能差がある。

そこにも攻略が存在する！









速く走るためには好みの走りに合うのを選ぶの重要！

コースには、上り下りがあり、カーブの大きさも様々！

それらを早く把握して速く走れるRCカーを選ぼう！

ステッピングステージ

メーカー	ジャレコ
ジャンル	コンセプト大型筐体
発売時期	稼働中

ステップ踏んどきゃみな楽し〜ジャレコからノリノリのステップゲームが登場だ!

STEPPING STAGE
ステッピングステージ





ハロー、ジェシーよ♥このステッピングステージは、好きな曲を好き勝手に踊ればいいってもんしゃないの。正確にステップを踏んて、テンションメーターを上けないと先に進めないのよ♥低かったらまたチャレンジしてねって感し。じゃあネ♥

人生はノリとその場の勢いだ!

なんだか最近、ノリが足りないと感じているあなた。どうも体の調子が悪いと感じているあなた。そんな人に朗報!ノリノリのステッピングゲーム「ステッピングステージ」がゲームセンターに登場だ!

3色に色分けされた6個のフットスイッチを、画面の指示どおりに踏んでいくのが基本ルール。リズムに乗ってステップを踏めば、あたかも踊っているように見えてしまうのだ。

収録はどれも聴いたことあるようなものばかり。特にオススメは、STEPSの「5,6,7,8」。この曲のビデオクリップが中央のモニターに流れ、覚えやすいダンスを見せてくれるぞ。ビデオを見て振り付けを覚え、ゲームをしながら踊ることができれば、ステージは君のものだ!

How To Play



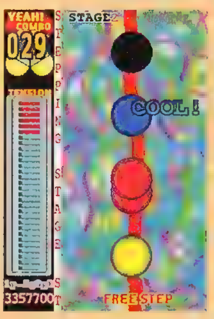
基本は中央、もしくは2つの青に両足を乗せ、右側は右足で、左側は左足で踏んでいく。ただ、この基本に捕らわれず、左側を右足で、右側を左足で踏むと踊っているようなステップを踏める場面もあるので、研究してほしい。





FREE STEP

ステップラインに左右の区別がなくなってしまうのがフリーステップだ。同じ色ならば、左右どちらを踏んでもかまわない。左右がないだけ簡単そうに見えるが、実際にやってみるとフリーの方が難しい。でも、踏み方を自由に組み立てられるので、研究すれば自分だけのステップを作れるのが特徴だ。



BASIC STEP

ベーシックステップは左右のステップの指示どおりにそれぞれのラインの上を3色のフットスイッチを踏み分けていくモード。右側は右半分のフットスイッチで踏み、左側は左半分のフットスイッチで踏んでいく。指示どおりに踏んでいけば、自然と踊れてしまうぞ。



Listen to…
Stepping Music!

MACHO MAN
HELLO MR.MONKEY
THE HUSTLE
DSCHINGHIS KHAN
Y.M.C.A.
Lion Eddie
NO LIMIT
I Should Be So Lucky
Santa Maria
Sturday Night
5,6,7,8
&3 Original music

CAPTAIN TOMADAY

©1999 VISCO CORPORATION.

キャプテン トマディ

メーカー	ビスコ
ジャンル	シューティング
発売時期	5月27日

1粒のミュータントトマトで地球を救おう！



トマトが自機のコミカルシューティング

近未来の宇宙で茄子星人と戦う1粒のトマトがいた。

彼（?）の名はキャプテントマディ、研究中の事故で突然変異した元夜食用のプチトマトなのだ。

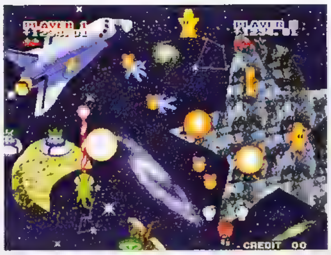
キャプテントマディはミュータントパワーアップシステムが面白い縦スクロールシューティング。キャラクターがすこぶるキュートだぞ。

17種類もの自機形態ミュータントシステム

僕らのキャプテントマディはアイテムキャリアから出現するミュータントアイテムで強くなる。出世トマトだ。

一山いくらのトマトからスモールトマト→ビッグトマト→カメレオン→モンキー…とトマディ本体が変化してショットの威力がパワーアップするぞ。

普通のシューティングはアイテムを取った分だけパワーアップするが、キャプトマの場合は弱い体に変異してしまい、パワーダウンすることもある。注意しておこう。



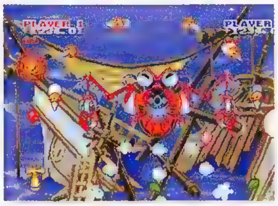
なぜトマトからカメレオンに変化するのかは永遠の謎だ。

キャプトマ驚異現象

トマディがビックトマト（第三形態）の時に被弾すると死なずにベビーになる。それからミュータントを取るとウイングトマトになる。

（東京都　福田柵太郎さん）

福一気に３段階アップだね。これはお得！使える技だ。



分身の形態と自機の組み合わせが重要。弱点をフォローしよう。

トマトを潰して成長促進

もうひとつキャップを助けるアイテムとして分身がある。

これを取ると自機の真横に2機まで分身がついて一緒に戦ってくれるぞ。この分身君もミュータントアイテムを取らせて変身させることができるのだ。

今日はキャプトマ流の分身利用術を紹介しよう。分身は敵弾に当たるとミュータントアイテムを放出して果てる。そのアイテムを自機、残った分身の成長に取らせて成長を早めてしまうのだ。ちょっと残酷なテクニックだが覚えていて損はないぞ。

その他、得点アイテム、1UPアイテムがあり、キャップの旅を助けてくれる。

（柵太郎）



キャット形態の自機。ショットが猫張り手！



©1999 KANEKO CO., LTD/光遊社.

線脳

メーカー	カネコ
ジャンル	パズル
発売時期	好評稼働中

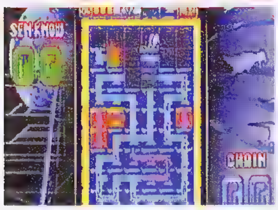
これぞ落ちものゲームの新機軸



基本はお馴染み新感覚落ちものパズル

基本的なルールはお馴染みのいわゆる「落ちものパズル」と同様。画面の上から落ちてくるチップを、レバーで移動、ボタンで回転させてつなげていくというものだ。

少し独特なのはチップを消すルールで、ラインをつなげるとチップが消えていく。ちなみにチップの回転方向は時計回り。カーブしたチップの回転に慣れよう。



エボリューションモードはひたすらチップを消していく。



モード選択は３つ。最初に選択する。

ラインをつなげまくれ！

基本のチップの消し方は二通りだ。全部のチップにエネルギーを通しておこう。

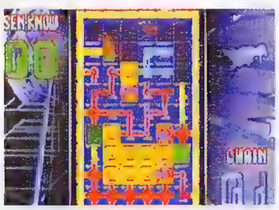
●画面外から画面外へラインをつなげる

ここでは画面外から別の画面外にラインを通せばチップを消すことができる。左右・下どこの画面端でもOKだ。

一番楽で多用するのがこのつなげ方。まず最初のブロックを壁につなげておけば、いつでも消すことができる。

●ラインをループさせる

画面の中でラインを完結させるとチップが消える。このためには、最低4つのカーブしたチップが必要となる。時間がかかる消し方だが、ループさせた中にブロックを閉じこめればお邪魔ブロックも消すことができる。



いったんお邪魔ブロックができてしまうとなかなか大変。

連鎖の組み方と禁止事項

●禁止事項「1ブロック消し」

1ブロック消しは禁止になっている。カーブしたチップを左右の下の隅においてしまうとルール上は消えることになる。だが、これを消してしまうとペナルティとして金色の崩せないブロックなどが落ちてきてしまうので注意しよう。

●連鎖の組み方

基本的な連鎖の組み方を紹介しよう。最初に下一段にいくつかチップを並べておく。そして、その上に椀を伏せたような形にさらに一段並べておくのが基本。これを何段も積み重ねておくとよい。そうすれば、最初の下の一段を崩したときに、一気に何段も崩れることになる。伏せたお椀を積み重ねるのが連鎖のコツだ。

（ぜんじ）



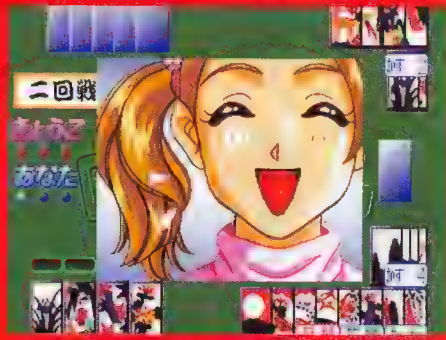
連鎖がわかったらCPU対戦が楽しめるのでお薦めだ。

団地で花札　奥さん米屋ですよ

メーカー　テクモ
ジャンル　花札
発売時期　未定

**主人のいない平日の昼間を狙い、米屋が動き出す…。
人妻が君を待っている!**





この懐かしい感覚はなんだ?

なんとも昭和な薫りと淫靡さを感じてしまう「団地で花札　奥さん米屋ですよ」（略して団米）。今までゲーメストを見返してみても、ここまで妖しげでストレートなゲームタイトルはそうそうないはず。ゲーム内容とストーリーは語らずとも理解できると思うが、簡単に説明しておこう。

プレイヤーは花札好きの米屋となって団地のお得意さま宅を回り、配達ついでに人妻相手に花札勝負を持ちかけていく（この辺が強引）。勝負に勝てば奥様が1枚、また1枚と脱いでいく。まるで昭和後期のロマンポルノのような展開だ。



心臓の弱い人は、周りに人がいないことを確認しよう。



初心者に優しい、ナビゲーション付き。

注・逃げ出さないこと

ゲーム自体は親切設計で、どの札がとれるのか、どの役ができそうなのかわかりやすく教えてくれるぞ。3回アガルことができればステージクリアなので、初心者はこいこいなしで十分だ。

だが十分に注意してほしいのが、ゲーム開始直後のデモ。「奥さ～ん、米屋です～」とデカイ声で喋り出す。この一声で、ゲーセン中の注目を集めるのは必至。脱衣ゲー有段者の強者なら動じないだろうが、初心者やチビッコはその場から逃げ出したくなること間違いなし。それだけの覚悟を持って、このゲームに取り組んでほしい。



これが米屋の手口だ！君の奥さんも危ない！

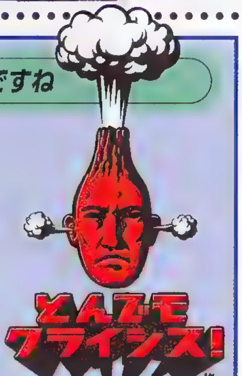


サラリーマンも大変ですね

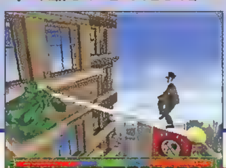
テクモから販売されるもう一つのゲームは、ミニゲームが詰まったアクションゲームバラエティ「とんでもクライシス!」。

会社帰りのサラリーマンが主人公という地味な設定だが、我が家までの帰路は波瀾万丈。ハリウッドばりの大仕掛けが、なぜかお父さんを襲う！アクションあり歌あり笑いありと、なんでもありのゲーム内容だ。

音楽に「東京スカパラダイスオーケストラ」が関わっている点も注目だぞ。



家までの道のりは、果てしなく厳しいものだった…!

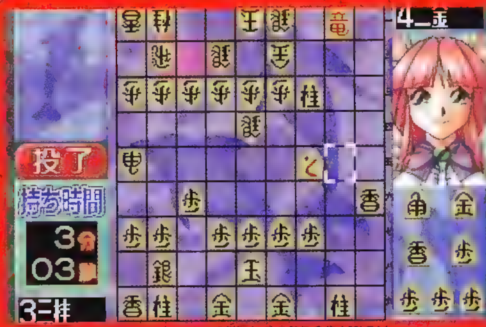


会社帰りなのに、なぜこんな場所に!

メーカー	セタ
ジャンル	テーブル
発売時期	発売中

五月陣戦3 めいじんせん

五月陣戦がより強く、より華やかになったぞ。



久々のアーケード将棋

セタのアーケード将棋「五月陣戦」シリーズの最新作が発売される。前作から実に五年振りの登場だ。

本作は五月陣戦の思考強化版と位置づけられている。定評ある強力な思考プログラムはさらに強化され、より深みのある対局を楽しめるようになった。

強化されたのは思考だけではない。五月陣戦といえば対局相手が全員女の子ということもポイントの一つ。今回はステージを選べたり対局画面に女の子が出てきたりと、華やかな環境で対局できるぞ。

時間との勝負だ!

ゲームをスタートさせると、最初にステージを選べる。アカデミーとメトロポリスの2つのステージで、異なるストーリーと女の子たちを楽しめる。

次にモードセレクトでノーマルとイージーを選べる。ノーマルは3人勝ち抜くとゲームクリア、イージーはノーマルより易しいが2人勝ち抜きでクリアだ。



画面左中央にあるのが投了ボタン。ミスしたら30秒払ってやり直す手も。

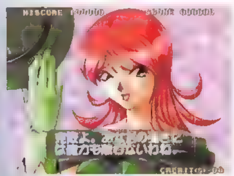
ハイ！爽やかに指しましょう！

五月陣戦は時間との戦いになることが多い。しかも持ち時間を使い切るとその時点でアウトなので、素早く指すことだけでなく手数を減らすことも重要になってくる。今回の女の子達はなかなか手強いので心してかかろう。

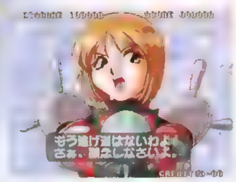




成瀬 さやか
(なるせ さやか)
20歳 ウェイトレス
B:92 W:57 H:88



円城寺 美歩
(えんじょうじ みほ)
22歳 占い師
B:84 W:55 H:82



三枝 優希
(さえぐさ ゆうき)
21歳 スペースポリス
B:90 W:59 H:89

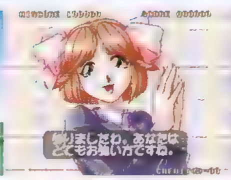


対局ルール

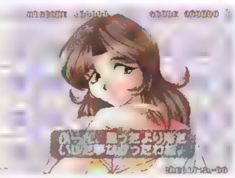
- ●相手の玉を詰ませれば勝ち。
- ●持ち時間制で、勝つとボーナスタイムが持ち時間に加算され、次の対局相手へ進む。
- ●プレイヤーが詰まされるか、投了すると負けになる。負けると持ち時間からペナルティータイムが引かれ、再び同じ相手と対局をやり直すことになる。
- ●持ち時間がなくなるとゲームオーバー。コンティニューで対局を続けることができる。



小早川 比芙美
(こはやかわ ひふみ)
15歳 中学3年生
B:82 W:56 H:84



高野 美咲
(たかの みさき)
16歳 高校1年生
B:81 W:56 H:80



真生田 梨絵
(まきた りえ)
18歳 高校3年生
B:86 W:58 H:88

STREET FIGHTER III 3rd STRIKE

PORTAL STEP/BUILD UP ARTS

ストリートファイターIII サードストライク

3rd STRIKE STREET FIGHTER III

Fight for the Future

ストIII3rd本第一弾技詳解のアーツリスト本

ストリートファイターIII 3rd STRIKEに登場するキャラクターの通常技、必殺技、スーパーアーツを解説。また、基本攻略なども掲載予定。この一冊で闘いを勝ち抜け!!

本体価格950円+税

好評発売中





スカッド ヘッツ!

SCUD HEAD!

ルーガル・ガメ夫 ザ・キング・オブ・ファイターズ シリーズ ビジュアルブック

過去から現在までの描き下ろしを含む
ルーガル・ガメ夫"ザ・キング・オブ・ファイターズ"
シリーズイラスト作品集ここに発売!

本体価格1280円+税

好評発売中

11・ZERO・SAGA・SIN

新世紀GPXサイバーフォーミュラ OVAシリーズコンプリートファイル

表紙はいのまたむつみ描き下ろしイラスト!

書店へGO!!

- 「SAGA」以降のいのまたむつみラフスケッチ他、未公開資料を多数掲載
- 11th～16th GPXの全レース完全記録
- FICCYの歴史とレギュレーション変更データ一覧
- 各ゲーム版キャラクター&マシン超詳細データファイル
- 福田監督をはじめとするスタッフインタビュー
- 11～SIN第2巻までの全話フィルムストーリー

おまたせ、発売いたしました!

本体価格 2,500円+税



新声社

全国の書店でお求め下さい。品切の場合は、書店にてご注文いただくか、当社通信販売部「読者サービス部」をご利用ください。
通販のお申し込み先:フリーダイヤル0120−531917(月～金/10:00-17:00)または E-mail:dokusabi@shinseisha.co.jp

〒101-8935 東京都千代田区神田神保町1-26 TEL.03-3293-9321 FAX.03-3293-9329 http://www.shinseisha.co.jp/gamest/

ゲームスクールガイド

GAMEST Game School Guide 2000

◀資料請求ハガキ▶

ページからのスクールガイドに対応しています。

資料請求ハガキは、それぞれキリトリ線にそって切り、記入欄に必要事項を記入した上で、料金受け取り人払いの場合は切手を貼らずにポストに投函してください。切手を貼る指示がある場合は50円切手を貼ってください。

郵便はがき

料金受取人払

渋谷局承認

2640

差出有効期限
平成13年5月
31日まで有効

●切手不要●

150-8790
029

東京都渋谷区神南1-19-4
日本生命アネックス

朝日コンピュータースクール 東京校

入学案内係　行

ゲーメスト99.6

フリガナ		男・女	年齢
氏名			歳
現住所	(フリガナ) □□□-□□□□		
TEL	(　　　)		
現在	高校生・短大生・大学生・浪人生・社会人・その他（　　　）		
出身・在籍学校名	立		
	現在　　年生	平成　　年3月 卒業・卒業見込み	

郵便はがき

料金受取人払

王子局承認

788

差出有効期限
平成13年5月
31日まで有効

●切手不要●

114-8790

東京都北区東田端1―4―4

学校法人　中央工学校

アクト情報ビジネス専門学校

入学相談室　行

ゲームスクールガイド

GAMEST Game School Guide 2000

◀資料請求ハガキ▶

ゲームスクールにはそれぞれ特徴がある。クリエイターを目指すなら、このガイドをじっくり読んで、気になるゲームスクールの資料を集めてみよう。
説明会や体験入学に参加できる学校もあるので、学校を知るチャンスだ。

入学案内書無料請求ハガキ

114101

☆志望コースを○で囲んでください。

〈マルチメディア科〉	〈ソフトウェア開発科〉	〈情報ビジネス科〉
1. CGクリエータコース 2. DTPクリエータコース	3. ゲームソフトコース 4. 情報ネットワークコース	5. PCエキスパートコース

☆必要事項をご記入ください。

(ふりがな) 氏　名		性　別	男・女
(ふりがな) 住　所	□□□-□□□□　都道府県　区市郡		
電話番号	(　　　　)		
生年月日	昭和　年　月　日生		
学校名	都道府県市立私　高等学校・短大・大学	学年	1・2・3・4年　既卒

ゲーメスト

学校案内書・無料請求ハガキ

アンケートにお答え下さい。詳しい資料をお送り致します。

Q1 あなたの志望進路は？（優先順位をご記入ください）

[ ] 専門学校　[ ] 大学　[ ] 短大
[ ] 就職　[ ] その他（　　　　）

Q2 あなたが興味を持ったコースに○をお付けください。（複数回答可）

a.PCプログラミングコース
b.マルチメディアクリエイティブコース
c.コンピューターグラフィックスコース
d.トータルコンピューティングコース
e.ビジネスコンピューティングコース

Q3 体験入学・説明会への参加を希望しますか？

a.参加したい　b.資料を見てから検討したい
c.参加しない

Q4 朝日新聞社の新聞奨学生制度を知っていますか？

a.利用したい　b.検討中　c.利用しない
d.知らない　C.資料希望

Q5 どちらの学校の案内書を希望しますか？

a.東京校　b.大阪校　c.札幌校

朝日新聞社の関連教育事業です。

資料請求ハガキ

資料請求ハガキ

無料資料請求ハガキ

アンケートにお答え下さい。詳しい資料をお送り致します。（無料）

Q1 あなたが将来なりたいと思う職業に○をお付け下さい。（複数回答可）

a ゲームプログラマー　b 3D・CGデザイナー
c ゲームプランナー　d マルチメディアクリエーター
e グラフィッカー　f その他（　　　　　）

Q2 あなたが興味を持ったコースに○をお付けください。（複数回答可）

a デジタルメディアプログラミングコース
b マルチメディア・クリエイティブコース
c コンピューターグラフィックスコース
d PCプログラミングコース
e トータルコンピューティングコース

Q3 朝日奨学制度のパンフレットを希望しますか？

a 希望する　b 希望しない

Q4 「インターンシップ」について詳しく知りたいですか？

a 資料がほしい　b 特になし

Q5 体験入学への参加を希望される方はご希望日をご記入ください。

（　　　）月（　　　）日（毎週土曜日開催）

"朝コン"は朝日新聞社の関連教育事業です。

資料請求ハガキ質問項目

1. 学院に入学する場合、東京校・大阪校どちらに入学を希望しますか？（希望する項目に○をつけてください）

	東京校を希望する
	大阪校を希望する
	東京校も大阪校も両方考えている

2. 本科（東京・大阪）、実践専科（東京）のうち、希望の学科に○をつけてください。（2つ以上ある場合は第一希望に◎）

		学科名
東京校		ゲームクリエイター科 ゲームプログラムコース（2年制）
		ゲーム企画コース（2年制）
		ゲームグラフィックコース（2年制）
		CG映像科（2年制）
		アニメーター科（2年制）
		声優タレント科（2年制）
		コミック科（2年制）
		ノベルスライター科（1年制）
大阪校		ゲームクリエイター科 ゲームプログラムコース（2年制）
		ゲーム企画コース（2年制）
		ゲームグラフィックコース（2年制）
		CG映像科（2年制）
		アニメーター科（2年制）
		声優タレント科（2年制）
		コミック科（2年制）
		ノベルスシナリオ科（2年制）
実践専科（東京校のみ開講）		ゲームプログラム専科（夜間コース／週2回／1年）
		ゲームグラフィック専科（夜間コース／週1回／1年）
		アニメーター専科（夜間コース／週1回／1年）
		ノベルス専科（夜間コース／週1回／1年）
		声優タレント専科（夜間コース／週1回／半年）
		声優タレント専科（日曜コース／週1回／半年）
		ヴォーカルタレント専科（夜間コース／週1回／半年）

お友達でアミューズメントメディア総合学院の案内書を希望されている方がいらっしゃいましたらご紹介ください。お友達のご自宅にも無料で案内書を送ります。（記入できる項目のみで結構です）

現住所	〒　都道府県		
氏名	男 女 才	TEL	（　）　-
出身高校		在学生 学年	既卒生 年卒
志望学科			

入学案内資料請求はがき

興味のあるものに○をつけてください。（複数可）

■ゲーム
●ゲームクリエイターコース（昼間・2年）
●ゲーム開発研究コース（昼間・3年）

■CG・CGアニメ・3DCG・デジタル映像・DTP編集出版
●CGデザイナーコース（昼間・2年）
●CGアニメーターコース（昼間・2年）

■インターネット・ネットワーク通信
●インターネットコース（昼間・2年）

■マルチメディア・プログラマ・モバイルコンピューティング・インストラクター・SE
●マルチメディア総合コース（昼間・2年）
●マルチメディア研究コース（昼間・3年）
●マルチメディアインストラクターコース（昼間・2年）
●総合情報コース（昼間・2年）

■4年制大学編入学
●AIBコース（昼間・2年）

ご協力ありがとうございました。入学案内資料を無料で急送いたします。

資料請求ハガキ

郵便はがき

50円切手をお貼り

222 0031

横浜市港北区太尾町270
ポルテーゼビル4F

クリエイティブスクール クェーサー行
ゲーメスト資料請求係

住所、氏名、生年月日、年齢、電話番号、
職業／学校名

CREATIVE SCHOOL QUASAR クリエイティブスクール クェーサー

料金受取人払

本所局承認

242

差出有効期間
平成12年4月
10日まで
切手不要

郵便はがき

130-8790

東京都墨田区太平2-5-7
カルチャーブレーン
コンピュータアート学院

学院事務局 行

フリガナ	〒				
現住所	都道府県				
		電話番号 ( ) ―			
フリガナ / 氏名		男・女	生年月日 年 月 日	年齢 歳	
職業·学校名		学年			

郵便はがき

106-8790

料金受取人払

麻布局承認

36

差出有効期間
平成13年2月
28日まで
切手を貼らずに
お出しください。

東京都港区六本木1-4-30

KCEスクール
コナミコンピュータエンタテイメントスクール

入試事務局 行

資料請求ハガキ（楷書で丁寧にお書きください。）

（フリガナ） お名前		年齢 才	性別 男性·女性
（フリガナ） ご住所 〒□□□-□□□□	都道府県 区 市	TEL ( )	
メールアドレス			
学校名 ※最終学歴	立 学校 科		
職業	□高校（ ）年 □短大（ ）年 □専門学校（ ）年 □大学（ ）年 □社会人 □その他（ ）		

<99ゲーメスト特集>

資料請求ハガキ

資料請求（体験授業申込み）ハガキ

アンケートにお答えください。
該当する項目に○印を、また記入欄がある場合はその欄に書き込んでください。

Q1 あなたは学校を選ぶ際に何を重視しますか？
a. 授業内容　b. 設備　c. 授業料　d. 知名度　e. 各種制度
f. 就職率　g. 学習取得レベル　h. その他（　　　　　　　）

Q2 あなたはどのコースに興味がありますか？

ゲームクリエイター本科
a. 2年制　b. 3年制（研究科）
・プログラムコース
・CGデザインコース
・プランニングコース

デジタルアーティスト本科
a. 2年制　b. 3年制（研究科）
・CGアートコース
・サウンドアートコース
・マルチメディアコース

ゲームクリエイター専科（1年制）
・CGデザインコース
・プランニングコース

※ゲームクリエイター本科、デジタルアーティスト本科には 2年制か3年制かにも○印をつけてください。

Q3 ゲームスクール入学について
a. 決定済　b. 3ヶ月以内に決定　c. 年内に決定
d. 来年3月末までに決定　e. 未定

Q4 本学院の体験授業を希望しますか？
（第2、第4土曜日実施予定　申込制）
a. はい（希望日：　　月　　日）　　b. いいえ

Q5 御質問等、ありましたらお書きください。

★御協力ありがとうございました。

※入学相談、質問等お受けいたします。
電話相談室 ☎ 03-3829-0867

カルチャーブレーン
コンピュータアート学院

アンケートにご協力下さい。入学案内を無料でお送りします。

タイトルや作家名を書いてください。複数でも構いません。

・好きなアーティスト、音楽のジャンル［　　　］
・好きな映画［　　　］
・好きなTV番組［　　　］
・好きな本、漫画［　　　］
・好きな言葉（例:俺の物は俺のもの。お前の物も俺の物。など）
［　　　］
・面白かったゲーム［　　　］
・感動したゲーム［　　　］
・印象に残っているクソゲー［　　　］
・ヒットしたが納得のいかないゲーム［　　　］
・ストレスが解消できるゲーム［　　　］
・今後のゲームに期待することはなんですか?
［　　　］
・あなたの野望を教えてください。（例:世界制服など）
［　　　］
・あなたの特殊技能を教えてください。（例:けん玉でもなんでも）
［　　　］
・当スクールの紙面での印象はどうでしたか?
［　　　］

ご協力ありがとうございました。

アンケート

Q1 KCEスクールを以前から知っていましたか？
1.はい（何を見て知りましたか：　　　）
2.いいえ

Q2 あなたはどのコースをご希望されますか？

志望校および志望コース（希望する項目に○印）				
本校	志望校	①東京	②大阪	③神戸
	志望コース			
予備校	志望校	①東京	②大阪	③神戸
	志望コース			
	志望クラス	①Ⅰ部	②Ⅱ部	③Ⅲ部

Q3 KCEスクール予備校は毎月入学可能です。入学希望月はいつですか？
平成　　年　　月頃

Q4 毎週金曜日に行なわれるKCEスクール説明会に参加を希望されますか？
1.はい（参加希望日　　年　　月　　日／希望会場　東京・大阪）
2.いいえ

Q5 KCEスクールへの質問等がありましたらご記入下さい。

ご協力ありがとうございました。

ゲーム業界で活躍したい
キミのためのゲーム学校選び指南書

ゲームスクールガイド 2000

アマチュアによるCGアニメーション作品のコンテストを主催する

◆「PROJECT TEAM DoGA」の世界

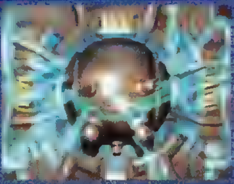
ゲームスクール卒業生の若手集団が設立したゲームソフト会社をチェキッ！

◆マクロアーツ

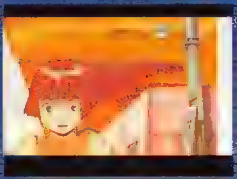
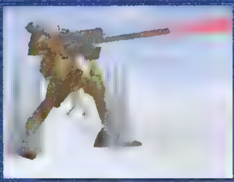
School List

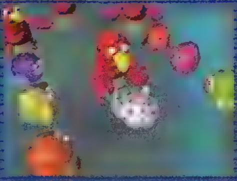
【全17校の最新データを一挙掲載】

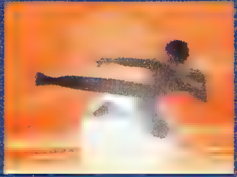
- ●アクト情報ビジネス専門学校
- ●朝日コンピュータースクール（東京校）
- ●朝日コンピュータースクール（大阪校）
- ●アミューズメントメディア総合学院
- ●ＥＣＣコンピュータ専門学校
- ●カルチャーブレーンコンピュータアート学院
- ●クリエイティブスクール クェーサー
- ●ＫＣＥスクール
- ●デジタルエンタテインメントアカデミー
- ●東京ゲームデザイナー学院
- ●東京コンピュータ専門学校
- ●日本ゲームソフト学院
- ●日本電子専門学校
- ●バンタン電脳情報学院
- ●ヒューマン・アカデミー
- ●ヒューマン クリエイティブ スクール
- ●代々木アニメーション学院







※各画面は「第[illegible]回アマチュアCGAコンテスト」入選作品より掲載

■初心者からのスタートでも柔軟な受け入れ態勢



学校法人 中央工学校
アクト情報ビジネス専門学校

〒114-0013 東京都北区東田端1-4-4
◆問い合わせ先 ☎03-3810-1414
◆ホームページ http://www.act.ac.jp
◆ E-mailアドレス info@act.ac.jp

フランクな関係が生む勉学環境

ACTION＝常に新しい知識や技術を追求し活動していく"確かな行動力"、CREATION＝優れたソフトウェアやマルチメディア表現を作り出す"豊かな想像力"、TECHNIQUE＝ビジネスの先端でコンピュータを使いこなす"高度な技術力"。この3つの力を養うアクト情報ビジネス専門学校を訪ねると、学生と講師の間に堅苦しい雰囲気がなく、非常にフランクな関係が保たれているのを感じる。もちろん叱るべきときは叱るし、言うべきことも言う。けれども、必要以上に線引きをする必要はない、というのが講師の考え方である。

あえて両者をフランクな関係にしているのには、理由がある。それはコンピュータという難解なものを教えている学校だからこそ、入学時の段階でコンピュータに触れたこともないような人にとっては、授業内容どころかPS／2マウスの操作すら満足にできないだろう。そういったことを考慮した結果、積極的に、ちょっとしたことでも、ためらいを感じることなく講師に質問できる環境を求めていった先に、このような関係があったというわけだ。

どのくらい両者の関係がフランクかは、授業を終えた後、講師が学生に混じってコンパに行ったり、講師と学生が一緒になってバンドを結成していたりという学校外での関係を見れば、ご理解いただけるのではないだろうか。



「わからない」「なぜ設計通りに動かない」こんなときこそ心強い講師のアドバイス

講師は「ここに来る学生たちは、若くても18歳以上のいい大人なんですよ。もう子供じゃないんだから、頭ごなしに叱らなくても、言えばわかってもらえますから」と話す。

また、1つのクラスが少ない人数で構成されているのも、フランクな雰囲気を生み出すのに一役買っているようだ。ゲームソフトコースでは現在、1クラスが40人程度となっているため、1クラスで100人を超える一部の学校とは異なり、先生との距離も近いという。

Course

<ゲーム関連学科>
■ソフトウェア開発科
・ゲームソフトコース（3年制）
■マルチメディア科
・CGクリエータコース（3年制）

Cost

■初年度入学費用
1,193,000円＝入学金190,000円、授業料600,000円、施設維持費390,000円、学生諸費10,000円、校友会費3,000円
＊学生諸費は学園祭などの学校行事、傷害保険、就職用適性検査費用などを含みます
＊学費は年額一括納入を原則としますが、2回分納も受け付けます

◆1日体験入学
7月26日（月）、8月4日（水）・9日（月）・20日（金）・25日（水）・30日（月）、9月11日（土）・23日（祝）、10月23日（土）
＊各日とも時間は午前10時から午後3時まで
＊内容は最新のパソコンとソフトウェアを使った体験実習や、学生作品の紹介ほか

講師は語る



水口知久先生
ゲームプログラミング科目担当

スンナリ頭に入る積極的な気持ち

当校は、学生と講師の間の雰囲気がとても良く、ほとんど兄弟のような関係になっています。ですから質問もしやすいでしょうし、授業以外の相談などもあったりしますよ。

高校まではどちらかといえば親に行かされるとか、世間体を考えると行かなくちゃいけないと思って通っていただけに、専門学校くらいはそういう押し付けの授業はやりたくなかったんです。もう、子供じゃないんですから。

もちろんこちらからいろいろ言うこともありますが、基本的には自主性を大事にしています。自分から積極的に学ぼうという気持ちがあると、勉強もスンナリと頭に入ってきますよね。ぜひ「俺はこの学校でプログラミングを学んで、絶対にプログラマーになってやる」くらいの意気込みをもって来てほしいと思っています。

学校にいながら"企業の一員"として現場を学ぶ

この学校に入学してくるときに、コンピュータの基礎知識は特に必要ない。なにしろ1年次の1学期に行われるパソコン基本操作という科目では、マウスの操作やキーボードのタッチタイピングといったところから授業が始まる。またこの時期にはｋｌｉｋ＆ｐｌａｙというノンプログラミングでゲームを作れるアプリケーションを用いて、「ゲームを作る」喜びを体験することもできるという。ゲームのプログラミングは、コンピュータプログラムの中で最も高難易度のもの。それだけに、ゲームを自分で作れるという楽しさを体験することなくプログラミングの勉強をしてしまうと、途中で挫折してしまうケースもあるからだろう。

1年次の後半からは、プレイステーション上で動くゲームを作る実習が始まり、同時にアドビのフォトショップや、ライトウェーブといったグラフィック・ソフトの使い方も学ぶことになる。これはプログラマーを目指す人であっても、グラフィックの仕組みを知らなければゲームを作ることはできない、という考えからである。

ちなみにソフト関係ではフォトショップやライトウェーブのほかにも、プレイステーション用のコンパイラやマイクロソフト・オフィス、さらにネットスケープ・コミュニケータにＶＣ＋＋、Ｖｉｓｕａｌ Ｂａｓｉｃといったソフトが用意されて、学生は自由にマシンに触れることができる環境も用意されているので、ソフトの使い方に慣れたい人にとっては朗報だ。なお、設備としてはＣＧ実習室にソフトイマージ３Ｄも完備している。

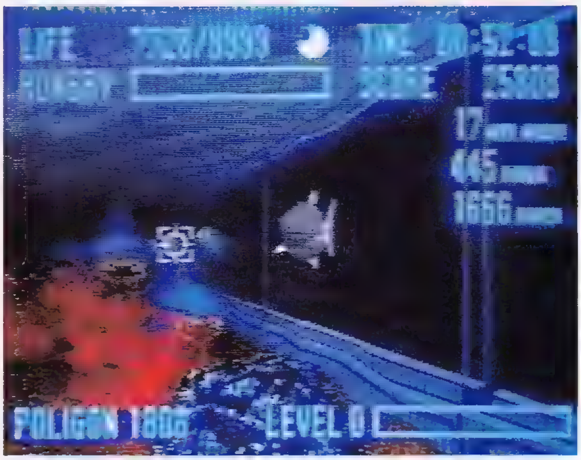
また急激な変化が起こることの多いゲーム業界に対応するため、各メーカーの現役クリエータを講師として招き、講義してもらうことも積極的に行っている。

３年次は通常のゲームメーカーと同じく、主にグループで1本のソフトを作り上げる時間に当てている。この共同作業は4〜5人で協力することになるのだが、同校では基本的にコースの全員がプログラムの勉強を中心にしてきているため、誰かがディレクターになり、企画マンになり、グラフィックを担当し、サウンドを作る。専門分野ではなくても、皆がグループのスタッフとして協力しながら、個人の能力を集めてできあがった作品だけに、完成したときの満足感は相当なもののようだ。

共同制作でできあがった作品は、同校の運営するホームページ上に掲載されるため、自然とグラフィック担当者は力が入るというもの。ちなみにこのホームページは一般にも閲覧可能になっているので、「コンピュータの知識がゼロの状態で入学しても、２年後にはこれだけ作れるようになる」サンプルとして、閲覧してみてもいいだろう（アドレス・http://www.act.ac.jp）。

もちろん、こうした卒業制作は非常に時間がかかる作業であるため、学校側では放課後にコンピュータを開放し、学生に自由に使わせている。ゲームソフトコース全学生数のうちの約３分の１にあたる学生が、放課後残って共同制作のゲーム作りをしているというのだから、その自主性に驚かされる。





（上画面）「ＣＧクリエータコース」の学生作品
（下画面）「ゲームソフトコース」の学生作品

大学よりも多い授業時間と日数

この学校では、希望者に対して選択授業の時間を設けている。具体的な内容は、1年次にＷｅｂページデザイン、2年次にＷｉｎｄｏｗｓプログラミング基礎、数理演習、ビジネス基礎など。3年次にはＷｉｎｄｏｗｓプログラミング応用、プレゼンテーション、心理学といった科目も用意されており、これらの授業まで受けると、授業スケジュールはめいっぱいとなる。

せっかくお金を払って勉強しに行っているのだから、1科目でも多く授業を受けたいし、マシンを使用したいというもの。そんな「ヤル気」に応えてくれる環境が、アクトにはある。

就職活動に役立つ各種資格の取得

アクトでは就職に役立つ各種資格・検定を取得するための指導も行っている。ゲームソフトコースの目標資格は、情報処理技術者試験（二種・システムアドミニストレータ）、マルチメディアソフト制作者能力認定（いずれも通産省認定）と、情報処理活用能力検定（Ｊ検、文部省認定）。一方、ＣＧクリエータコースでは、画像情報技能検定（ＣＧ・画像処理部門、文部省認定）、情報処理活用能力検定（Ｊ検）、それにマルチメディアソフト制作者能力認定を目標としている。

アクトでは、これらの資格は勉強した結果として身につけたテクニックを証明するものとしていて、その取得のためのバックアップ態勢も十分整っているというから頼もしい。

遠距離就学者向き学生寮も完備

遠距離からの就学者のため、姉妹校の中央工学校と共同で学生寮を用意している。男子寮が東京・北区の王子と志茂、それに埼玉県・大宮の計３棟あり、合わせて約５８０名を収容可能。また、女子寮は埼玉県・蕨にあり、約１６０名が入居できる。各学校でも学生生活を支えるサポートはあるものの、これだけの寮を用意してくれているのは特筆すべき点であろう。

学生のヤル気



三田怜さん
ソフトウェア開発科ゲームソフトコース３年生

個性的な講師がこの学校の魅力

この学校を選んだ理由は、体験入学で素晴らしい先生と出会えたことが一番の理由です。僕は人を見る目があると思うので、勘ではありますが「この先生はやりそうだ」という雰囲気を感じたんですよ。追いかけたら、それにきちんと応えてくれる先生というイメージがあったんですが、入学してみてそれが正解だったことを確信しました。

僕は中学時代に学校でパソコンに触れてからコンピュータが好きになりました。高校では理科部に所属して、ＢＡＳＩＣでプログラムを作ったりしていたんですよ。

ただもともと絵を描くのも好きだったので、高校を卒業するときに絵かコンピュータかで迷っていたんです。絵は独学でも学べますが、コンピュータはわからないことが多く、質問できる人が近くにいてくれないと勉強が進みませんから、ここを選びました。

■余裕のある授業で即戦力を育てる

朝日コンピュータースクール（東京校）



〒150-0041　東京都渋谷区神南1-19-4　日本生命アネックス
◆問い合わせ先　☎0120-495666
◆ホームページ　http://www.asacom.co.jp/
◆E-mailアドレス　info@tko.asacom.co.jp

着実に成果を上げ、就職率100%の自信

就職率はほぼ100%。この実績を示せる自信が同校にはある。それは、決して気負ったものではなく、一つひとつの環境を整備し、築き上げた成果から生まれている。

東京・JR渋谷駅から徒歩5分という恵まれた立地条件にある朝日コンピュータースクールは、朝日新聞社と東京証券取引所の第1部に上場している総合情報企業・トランス・コスモス社が1983年に設立。日々進化する情報化社会に対応したカリキュラムと、ゆとりのあるわかりやすい指導で確実な実績を生み出してきた。また、'96年度からはマルチメディア教育では最先端と評価の高い、サンフランシスコ州立大学の教育プログラムを日本で初めて導入・提携した学校でもある。

アメリカ・サンフランシスコ州立大学は、マルチメディア専門コースを130以上持っている最先端技術校だ。ハリウッドのSFXの専門家がカリキュラムを作成し、自ら講師に当たるなど、ユニークな教育が特徴。アップル社、インテル社、アトビ・システム社など、10社以上の関連企業と提携している。カリキュラムの内容も3カ月に一度見直され、業界の動向に合わせて変えている。そこの授業をさらに選りすぐって授業に使用しているのが同校。サンフランシスコ州立大学と提携しており、開発したテキストや教材、プログラムをそのまま体感できる。つまり、世界の最先端技術が学べるわけだ。

ここ東京校にはゲーム専門課程はないが、PCプログラミングコースの学生のほとんどは卒業作品にゲーム制作を手がけており、近年ゲーム業界に進む人も増えたという。卒業制作作品はCD-ROMに収められ、学生全員に配布される。シューティング、RPG、パズルなどジャンルも多彩だ。一つひとつが技術もさることながらアイデアも豊富で、短期間でプログラマーのプロとして通用する技術が身につき、即戦力としてゲーム業界に進める力量が得られるということを実感した。学生の半数以上が、プログラムはおろか、入学時はパソコンに関して全くの初心者であったというから驚きだ。それで



プロが選んだハードやソフトを使ってのレベルの高い授業が受けられる実践的な教育

Course

＜ゲーム関連学科＞（全日2年制）
- ■マルチメディアクリエイティブコース
- ■コンピューターグラフィックスコース
- ■PCプログラミングコース
- ■トータルコンピューティングコース
- ■産能短期大学併修コース
  - ・経営デザインコース
  - ・情報コース
  - ・ビジネス実務コース

Cost

■初年度入学費用
1,050,000円～＝入学金150,000円、授業料500,000円、実習費400,000円
（2年度以降930,000円～）

◆学校見学会
無料体験入学：毎週土曜日に同校で開催。体験実習のほか、概要説明・適性診断、質問コーナーがある

講師は語る

「習うより慣れろ」



竹島宏先生
担当：C言語演習／アプリケーション開発／システム設計／データベース演習

以前はプログラマー、システムエンジニア志望が圧倒的に多かったんですが、年々ゲームを作りたい、そういう仕事に就きたいという学生が増えています。

当校は基礎をみっちりやることと、実習が多いのが特長ですので、予習よりもむしろ復習に重点を置いたほうが力がつきますね。講座よりも実習が多いのは、やはりパソコンは「習うより慣れる」ことが先決との考えからです。みんなコンピューターに興味があって入学してきますから、パソコンに触っている時間が多いほうが伸びると思いますよ。ほとんどの学生がゲームが好きですから、自由課題や卒業制作ではゲーム作品が本当に多いですね。プログラミングの基礎をきちんと学べば、努力次第でゲームプログラマーへの道も開けるし、たとえ志望が変わった場合でも情報産業で十分、力が発揮できるカリキュラムになっています。

いて授業は決して詰め込み型ではない。たった2年間でプロとして通用する技術を学ぶ。その秘訣こそ本校の特徴である。

少人数教育で個々に合わせた指導

PCプログラミングコースの教室は30人足らずの少人数教育。講師が大きな声を出さなくても十分伝わる広さであり、一人ひとりをサポートするのにちょうどよい。清潔感のある教室には資料や専用書物が用意されており、もちろん1人1台以上の最新マシンと席を確保してある。わからないところのある学生には講師が、また、ちょっとしたところなら知識のある学生が横から教えている光景は穏やかで、ギスギスしたムードがない。初心者に合わせて授業を進めているので、パソコンの電源の入れ方からわからない人も心配はいらない。

専門学校というと、課題や宿題に追われがちというイメージをもっていないだろうか？ 同校は課題や宿題がそんなに多くない。講座よりもむしろ実習が多いので、マシンに触っている時間が長く、授業のペースもゆったりしている。その日教わったことを一つひとつマスターしていけば、確実に身になるカリキュラムを組んでいるからだ。

予習よりも復習に力を入れており、わからない点があればすぐに質問できるし、補習も行っている。頭で理解することと、触って慣れることのバランスがうまく取れているので、初心者でも、もっと知識を深めたい人でも安心できる。その上、プロフェッショナルとして信頼できる講師が適切な指導を行うので自然と実力がつく。無料で1日体験入学を行っているので、見学してみると実感できるだろう。

授業を受けているだけで資格取得！就職に力

本校学生は、情報処理能力検定試験1級や、情報処理技術者II種など、取得が難しいといわれる資格を一人でいくつも取る学生が多い。もちろん授業の時間だけでこれらの資格を得た学生がほとんどだ。それに加え、試験対策講義、集中セミナーなどで更なる補強を図っている。資格はやはり就職試験の際、即戦力として使えるわかりやすい目安になるし、授業をきちんと受けるだけでいろんな資格が取れるのはうれしいことだ。

その他に、本校はたくさんのトレーナーが所属するオフィストレーニングセンターとしてマイクロソフト社に認定されているのだが、そのトレーナーに認定してもらう資格にチャレンジすることもできる。MOT(Microsoft Official Trainer)と呼ばれ、取得した学生は就職活動にも有利なのはもちろんだ。ゲームクリエイター、システムエンジニア、ソフトウエア開発など、各分野で即戦力として活躍する卒業生は基盤をしっかり固めていたといえるだろう。



『スゴロク三国志』は本校学生である金泰斗さんらが作った作品

ノートパソコンの無償貸与など学生をトータルにサポート

本校学生には入学時に全員にノートパソコンを無償で貸与している。遅くまで学校に残らなくても自宅で今日学習した部分の復習もできるし、時間に制約のある学生でも自分で時間を作って勉強が行える。何よりもパソコンに触れる時間が長いことは、どんな講習も及ばない。初心者には「習うより慣れる」ことが大切との配慮からだ。

成績優秀者には学費が免除される特待生制度や、短大卒業の資格も得られる産能短大・通信教育部との併修システムなどもあり、ここから4年生に進みながら即戦力を身につける学生もいるという。本気でがんばる学生のサポートは完璧だ。短大や大学も受験したが、結果の合否を待つ人には発表まで学費納入を待ってくれるのもうれしい。

無理をしないで、確実にキャリアを積む。ゲーム業界に限らず、手に職をしっかりともっている人は、どの分野に進んでも確実な成果を見せるのではないだろうか。

働きながら学ぶ！朝日奨学生へのバックアップ

最後に本校の特徴の一つである朝日奨学生制度について触れておこう。これは朝日新聞の配達業務をしながら本校で勉強できるシステムだ。新聞奨学生制度はどの学校にもあるが、ここまで考えた支援をしているのは、やはり設立会社が朝日新聞社だからこそである。授業は2部に分かれており、朝日奨学生は仕事に応じて、昼過ぎには授業が終わるなどの特別授業編成がある。夕刊の配達をする学生が間に合うようにとの配慮からだ。また、勉強と両立するとどうしても体力的にキツくなってしまうため、これは一般の学生にも共通していることだが、課題や宿題はそんなに多くはない。

勉強に必要な費用は朝日奨学会から支給され、完全個室のアパートや提携寮の個室が利用できる。もちろん自分の時間に学校から貸与されたパソコンで人に気兼ねすることなく勉強できる。ここでは途中で辞めてしまう新聞奨学生が少ない。新聞奨学生を知り尽くして、最大限にサポートしているシステムだからこそ無理なく続けられるのだ。

学生のヤル気

確実にプログラムを組めるようになる！


石山兼一さん
PCプログラミングコース 2年

入学金が安かったのと、朝日新聞社系列の学校ということもあって、いろんな点で信頼できる感じがしました。就職率もとても高いですし。僕はパソコンに関しては全くの初心者ですよ。でも全然授業はキツくないです。課題に追われたことはないですし、自分の速度で勉強できます。先生の授業のペースが早いと感じたことは一度もありません。クラスに何人かパソコンに詳しい友達がいるんで、ちょっとわからないと聞いたりします。みんな仲いいんですよ。卒業制作はゲームを作りたいですね。


酒井信之さん
PCプログラミングコース 2年

僕はパソコンさえ触っていれば幸せなんですよ(笑)。この学校は講座より実習が多い点が良くて選びました。パソコンに触っている時間が多いのは楽しいし、なにより勉強になります。地方から来ているんですが、親にあまり負担をかけられないので、入学金も安くて環境が整っている本校にしました。ノートパソコンを全員に貸し出してくれるところもうれしいです。1クラス当たりの人数も少ないし、この学校は環境が良いですよ。どんなに初心者の人も確実にプログラムが組めるようになるし、パソコンが好きな人は本当に楽しめるんじゃないかな。


清水武紀さん
PCプログラミングコース 2年

僕はパソコンに興味があるといった程度で、何の知識もありませんでした。授業はゆったりしていますよ。自分で勉強する時間があります。専門学校はやめる人が多いみたいですけど、うちはほとんど聞きませんね。新聞奨学生の人は大変だと思うんですが、きちんと配慮されているからこそ続くんだと思いますよ。僕は将来はプログラマーになりたいと思っています。この学校に来る人にメッセージなんですが、ゲーム業界も即戦力を求めてるじゃないですか。きちんとプログラムを組めるようになって、経験を積んでゲームの仕事に就くのも近道だと思いますよ。

ゲーム／マルチメディアの最先端企業群と直結

朝日コンピュータースクール（大阪校）



〒542-0081　大阪府大阪市中央区南船場4-2-4　日本生命御堂筋ビル　◆ホームページ　http://www.asacom.co.jp
◆問い合わせ先　☎0120-441438

最大手のゲーム制作会社とインターンシップ

ゲームクリエイターを目指して学校を選ぼうとしている人にとって、その学校が本当にゲームクリエイターへの道を整えているかどうかという点が最も気になるところだろう。

朝日コンピュータースクール大阪校ではこれまで、他の専門校に先駆けて、ゲーム制作会社やデジタルメディアソフトの開発会社と「インターンシップ」を締結してきた。「インターンシップ」とは、簡単にいうと在学中に一定期間、企業の中で実際の仕事を体験してみる制度。プロの仕事を体験することで、自分のスキルアップにもつながるだけでなく、企業側からOKが出れば、卒業後には社員として採用されるというものだ。実際にアメリカでは70％以上の学生がインターンシップで就職している。

同校で今年、先陣を切って行われるのが、トーセへのインターンシップだ。同社は、ゲームメーカーからゲームの企画・制作のすべてを請け負っている国内最大級のゲーム制作会社。年間の制作数は50～60タイトルにものぼる（通常のゲームメーカーでは大手でも年間7～8タイトル）。その中のほとんど全てが、キミが知っている、あるいはすでに持っている人気ゲームばかりなのだから、これは驚きだ。

そのトーセと同校は、昨年度インターンシップ契約を締結。今年はその第一期生がインターン生として、トーセに一定期間、籍を置くことになっている。ここから、数年先にはゲームクリエイターとして第一線で活躍する先輩たちも多数登場するだろう。

もちろん、他にもゲーム・マルチメディア系の最先端企業群とインターン制度を締結中で、1年以内にア



最新の設備のもと、講師から細部にわたる指導を受け、レベルの高い知識と技術を身につける

Course

■デジタルメディアプログラミングコース
■トータルコンピューティングコース
■マルチメディアクリエイティブコース
■コンピューターグラフィックスコース
■産能短期大学併修コース

・産能短期大学コース	朝日コンピュータースクールコース
・経営デザインコース	マルチメディアクリエイティブコース コンピューターグラフィックスコース
・情報コース	全コース
・ビジネス実務コース	ＰＣプログラミングコース トータルコンピューティングコース

Cost

■初年度入学費用
マルチメディアクリエイティブコース1,100,000円、デジタルメディアプログラミングコース、トータルコンピューティングコース、コンピューターグラフィックスコース３コースとも1,000,000円

◆学校見学会
無料体験入学：毎週土曜日に同校で開催。要予約。体験実習のほか、概要説明・適性診断、質問コーナーがあります

＊８月からの住所
〒530-0005大阪府大阪市北区中之島2-3-18
新朝日ビル11Ｆ
☎0120-441438

講師は語る

人のためになる技術を修得してほしい



岩城正浩講師
プログラム開発系、ネットワーク技術系科目を担当

授業を通して、学生に特に力をつけて欲しい部分は、単なる知識や技術の修得だけでなく、その技術を人のために生かせるように意識することですね。人との協力や連携を大切にしたり、人が使いやすい、分かりやすい作品、あるいは修正しやすいプログラムなどを作ってもらいたいと思って指導しています。

自分一人だけの閉じた世界ではなく、人とのコミュニケーションや何気ない景色、さまざまな人の行動に新鮮な発想や物事の解決策のヒントがあります。

また、成功だけでなく失敗を含めたいろいろな経験が人を成長させます。成長過程にあるということとは大きな可能性を秘めているということなので、小さなことに固執せず大きく成長していってほしいですね。

この学校を目指している皆さん、設備や講師の完備しているACSで、よき友人も見つけ、充実した2年間を送りましょう！

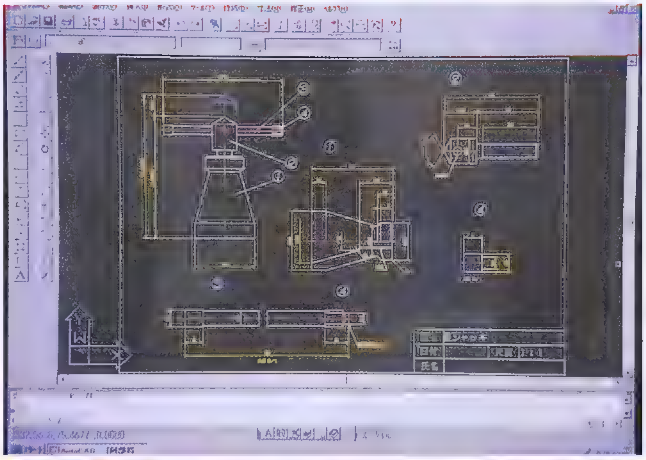
メリカのスクールと同様のインターンシップ体制を整える予定。まさに、「先端・優良企業へのインターンシップ就職なら朝日コンピュータースクール」といわれる理由がここにある。
　また、強みである就職指導は、学生の適性などを考慮し、就職指導担当者と担任講師がチームを組み、数多い企業から的確な進路を選んでいる。企業の情報はインターネットで検索し、面接シミュレーションや模擬試験などを行うことで、本番で実力を十分発揮できるように多角的なバックアップを行っている。
　各種講演会や泊まり込みの就職セミナーなどもあり、就職に関するイベントは数多い。

2年間でプロで通用する技術を学ぶ

　このような高い就職率を実現しているもう一つの理由は、情報化社会に敏速に対応するため3カ月に1度は見直すという柔軟なカリキュラムと実践的な授業によるところが多い。同校は朝日新聞社と総合情報企業トランス・コスモス社の協力を得て創設。このような産学協同による確かなネットワークを利用することで、さまざまなジャンルでの就職が期待できる。ちなみに、同校は マイクロソフト社が認定するコンピューター教育機関 MOTS(Microsoft Official Training School)としても認定されている。こういった環境が2年間でプロとして通用する技術を得るために最大の力を発揮する。
　設置されたすべてのコースはビジネス社会で実際に求められる技術の修得を目指しており、講義と演習を重ねているだけで、現場で役に立つ技術が身につくようになっている。そのため、入学時にはパソコンに触れたことがなかった学生でも無理なくプロという目標に向かっていける。

次世代のデジタル・クリエーターを養成

　同校独自のコースとして注目されるのは今年度からスタートしたデジタルメディア・プログラミング・コースだ。これは次世代のデジタル・クリエーターのためのコースである。ゲームを中心とするエンターテインメント・ソフトの開発者の養成を目指し、カリキュラムも、CG、アニメ、サウンドやムービーの編集など、ゲームの開発からマルチメディア・コンテンツの制作まで、ハイレベルな内容となっている。
　主なカリキュラムはプログラミング演習（C言語、Windowsプログラミング）、ゲーム・プログラミング演習、データベース演習、ネットワーク演習、マルチメディア概論、コンピューター概論などだ。
　1年次2学期から共通コースから専門コースに分かれ、1年次は「インターフェースデザイン」や「サウンド（効果音）や動画を効果的に盛り込んだストーリー作成」などの教科を実施、C言語等によりプログラミングの基礎を徹底的に行う予定だ。
　この課程で身につけられる技術は、コンピューターの基礎、CGや写真、音の加工や統合技術、ゲーム制作に必要なC/C++をはじめとしたプログラミング言語、ゲーム開発に必要な企画とマネージメントノウハウなどがあげられる。また、ゲームのみならず、マルチメディア全般の企画およびプロデュース知識も得ることもできる。
　将来的にはゲーム・クリエーター、ゲーム・プログラマー、マルチメディア・ソフト開発技術者、マルチメディア・プログラマー、システム・エンジニア、プログラマーなどへの道がある。
　資格はCG検定3級、マルチメディア検定3級などを取得する学生が多いが、その他、情報処理技術者能力検定、C言語プログラミング能力検定、パーソナルコンピューター利用技術認定、初級システムアドミニストレーターなども狙える。このような資格は一生の財産ともいえるので、取得に向けて同校では試験対策講義、集中セミナーなどのバックアップ体制を強力に推し進めている。





『Design domesticate World』（荒本・瀬川・鶴田・中道さんによる卒業制作の一部）。デザイン会社を想定した企業紹介のCD-ROM制作だ（上下とも）

学生に配慮した充実した制度

　今年8月、同校は、関西のビジネス拠点・中之島に移転する。近畿2府4県ならどこでも通学圏となる絶好の立地条件。ターミナル駅である大阪駅、梅田駅より歩いてすぐという便利さだ。ビジネスの先端拠点での学習は、非常によい刺激となるし、また、大阪の中心街まですぐの距離であるため、バイト先にも不自由しない。また、移転に際して、施設、設備がリニューアルされ、これまで以上に最先端の環境で学習できる。
　それだけでなく、学生は全員一人1台のパソコンの他、自習などを行う際に利用できるノートパソコンを無料で貸与される。パソコンを持たない学生でも、自宅で課題や授業の復習をすることができるように配慮されているのだ。
　そして、すべての実習室、すべてのパソコンがLANでインターネットに接続しているので、最新の情報に日常的に接することができるわけだ。入学すると、無料でネットワークIDを登録されるので、メールを利用した宿題の提出や友達とのやりとりもできる。
　入学に際しては、併願制度という特典がうれしい。大学や短大の受験を希望していて、同校を第2候補と考えている受験生のために、受験した他の学校の合否結果が出ていない場合、その結果が出るまで入学金や学費の納入を待ってくれる制度だ。同校の併願募集定員は30名となっている。
　また、優秀な人材育成のため、新入生に対して「特待入学制度」を設けている。募集人員は、1学年あたり20名。学費の全額免除から入学金の半額免除までの5段階のサポートシステムを設けている。
　同校が朝日新聞社の関連教育事業であるため、当然ながら朝日奨学会特別提携校にもなっている。多くの学生がこの制度を利用して学んでいるが、その内容は朝日新聞販売所（ASA）に勤務し、朝・夕刊の配達にあたる奨学金（返済不要、集金業務なし。2年間で168万円支給の奨学金のほかに、月額約9万5000円の給与と年2回の特別手当）が支給される、というもの。宿舎は朝日新聞販売所が個室を無料で用意してくれる。また、学生は2年次に海外研修にも参加できる特典がある。詳細は朝日奨学会に問い合わせよう。
　さらに、もっと勉強を続けたい学生に対して、産能短期大学（通信教育部）との併修ができる"2WAY"学習システムを導入している。このシステムを利用すれば、同校を卒業すると同時に短大の卒業証書も手にすることができ、4年制大学への編入の道も開かれる。その他、学生のニーズに合わせたさまざまなシステムが考えられている。
　また、入学希望者に対しては無料体験入学が毎週土曜日に開かれており、概要説明や適性診断、質問コーナーや、体験実習が行われている。気軽に参加してみよう。



学生全員に無償貸与されるノートパソコン

■実践的なワークシップで現場で求められる技能を磨く

アミューズメントメディア総合学院



〒150-0011　東京都渋谷区東2-29-8（東京校）……………………☎0120-41-4600
〒532-0011　大阪府大阪市淀川区西中島3-12-19（大阪校）…☎0120-41-4648
◆ホームページhttp://www.amgakuin.co.jp
◆E-mailアドレス　info@amgakuin.co.jp

Course

＜ゲーム関連学科＞
【東京校】（全日２年制）
■ ゲームクリエイター科
・ゲームプログラムコース
・ゲーム企画コース
・ゲームグラフィックコース
■ ＣＧ映像科
【大阪校】（全日２年制）
■ ゲームクリエイター科
・ゲームプログラムコース
・ゲーム企画コース
・ゲームグラフィックコース
■ ＣＧ映像科

Cost

■初年度入学費用
ゲームクリエイター科全コースとＣＧ映像科1,380,000円＝入学金100,000円、授業料900,000円、施設設備費250,000円、演習実習費130,000円（2年次1,280,000円）

◆ オープンスクール（１日業界体験日）7月21日（水）
◆ 体験説明会＜東京校＞6月20日（日）、8月3日（火）・4日（水）・18日（水）・19日（木）・20日（金）＜大阪校＞7月10日（土）・23日（金）、8月6日（金）・26日（木）
◆ 地区説明会＝仙台・7月17日(土)、盛岡・7月18日(日)、札幌・7月20日(祝)、新潟・7月27日(火)、静岡・7月28日(水)、名古屋・7月29日(木)
＊ 詳細は☎0120-41-4600へ

就職してから役に立つ技能を身につける

「学校で学んだことなど役に立たない」なんて、懐疑的な発言をする人がいるが、そういう人は本校の実状を知ってほしい。業界に出てから役に立つ技術や知識を身につけるために何が必要かを徹底的に追求しているからだ。とくにカリキュラムの一環でもあるワークシップ制度は、実践的な学習をするためには願ってもない制度である。

ワークシップ制度とは、授業と併行して行う現場実習のことで、在学中から実際にプロの現場に出て、仕事を体験するわけだ。実務は学校を卒業して、就職しなければ経験できないことが意外に多い。むしろ、現場でしか得られない経験や知識もある。それが在学中に、制作現場に立ち、実践の経験と知識を学べれば、今、自分が必要とする技能、つまり求められる技能を認識することができ、なおかつその不足をすぐに補充することができる。これほど心強い制度はないだろう。

では、実際にワークシップでゲームメーカーへ行き、何をするのだろうか？　実作業とはいっても、最初は新人なのだから、デバッグといったアシスタント的な仕事で地道な作業をすることになる。だが、それだけでは終わらない。

学生の中には、ワークシップで本番の仕事を体験する人も数多くいるという。プロの現場で商品の開発に携わることは、学生にとって大きな自信となる。その上、各社の空気を生に感じとれるのもまたとないチャンスといえるだろう。

このワークシップは、ゲーム科以外でも行われており、声優タレント科ではＴＢＳ系『逮捕しちゃうぞ』や『サクラ大戦ＣＤドラマシリーズ』、ＯＶＡの『ＫＥＹ ＴＨＥ ＭＥＴＡＬ ＩＤＯＬ』などに在学中でありながら、携わった学生もいる。

アニメ関係では、スタジオぴえろを始めとする有名なスタジオの最前線を体験できるという。


パソコンの基本的な使い方は１年次の７月までに学び、その後共同制作に入る

「鉄拳」の川村氏らが特別講義で現場の声を

実践的なカリキュラムはほかにもある。特別講義も充実していて、今までに、「鉄拳」シリーズのムービーを手がけた、ナムコの川村順一氏の講義も行われた。また、『ドラゴンクエスト』や『ランナバウト』など多くのゲームソフト制作に携わったゲームプログラマーの内藤寛氏が来校し、ゲーム業界の現状や、企画から

講師は語る


西村直樹先生
ゲーム企画コース

就職を前提とした指導を進める

特色はやはりワークシップに尽きると思います。とにかく、技術的なことはもちろん、現場にもどんどん出てもらって、できるのなら就職も、卒業を待たずして2年の中ごろに決めてしまう、それが2年次のワークシップの狙いですね。学校は学ぶために来ているけど、それが目標ではないので、とにかく実技と就職を前提としたカリキュラムを行っています。また、ゲーム業界は知っている人は入りやすいけど、なかなか普通の人は入りづらい。そういった学生とメーカーとのパイプ作りにもなっています。求人自体も、必ず4月に必要というわけではないので、必要なときに人を送り出せるような体制を作ろう、という側面もあります。授業で重要視していることは、難しい知識も必要ですが、それよりもクリエイティブな精神でしょうね。

発売までの流れを講義するなど、細部にわたって、実践をふまえたカリキュラムが整っている。本校に入って、どの程度の力がついたのかを知ったり、プロの世界の先人の話を聞いたりと、自分を伸ばす上でこれ以上ない機会が目白押しだ。

作る喜びを知る魅力的なカリキュラム

このように特長ある特別授業やワークシップ制度などばかりに目が向くが、通常の授業もきめ細かい配慮がされている。「ゲームクリエイター科」（2年制）は、ゲームプログラムコース、ゲーム企画コース、ゲームグラフィックコースに分かれているが、1年後期からはすべて現場のクリエイターが講師となって指導する。

また、カリキュラムは効率的に組まれ、1年次の7月までにパソコンなどの基本的な使い方、基礎を学ぶ。そして、夏休みを利用して、チームを組んで、ゲームや映像作品を作る共同制作が用意されている。これは、作る喜びを知ってもらうために行うもので、まず、基本的な知識だけでゲームを作ってもらおうというもの。

そこで、いったい今、自分が何を勉強しているのか？ 今の自分がどのくらいの物が作れるのか？ それを知ってもらうのが、このカリキュラムの狙いでもある。まじめに勉強していても、自分の長所や短所は、本人にはなかなか見えてこない。また、講師から「もう少しそこを伸ばせ」と、言われても、どうしたら伸びるのか、具体的にはわかりづらい。しかし、共同制作を行い、自分に何が足りないか？ 何が得意か？ を知ることで、勉強の指針が見えてくる。

そして、後期になると、自分が目指すもの、必要なことがはっきりしてくるので、そこで能力を高めていくわけだ。基本的な授業は2年目の前期で終わり、後は卒業制作に入る。卒業制作においても、ぶっつけ本番で制作に入ることとなく、共同制作の経験からスムーズに卒業制作の作業を進めることができるようになる。

こうして、共同制作、個人制作、卒業制作と段階を経て、技能がアップしていくのだ。

学内で売り込み交渉力を培う

卒業制作と共同制作は、グループ制作になる場合がほとんどだが、そのグループの作り方も一風変わっている。

だいたい、ゲーム企画コースの学生やゲームグラフィックコースの学生が、他のコースの学生に自分の企画や絵を売り込みに行ってグループを作るという、さながら実社会のような交渉が学生同士で繰り広げられる。なかには自分の絵を貼り出して、アピールする学生もいるほどだ。どうしても相手が見つからない場合は、講師の指導でグループを組むこともあるが、学生同士で見つけるケースがほとんどのようだ。

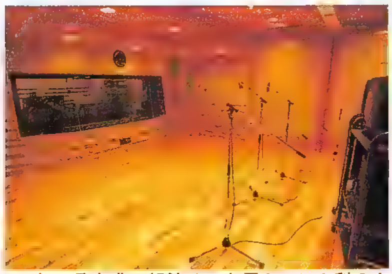
本校は、授業が午前の部か午後の部のどちらかに振り分けられる。つまり、半日は授業以外のことに時間をあてられるわけだから、使い方は学生の自由。自由だからこそ、その時間をどう有効に利用できたかが、後に問われることになる。学生のインタビューでも「自分から積極的にいろいろ行動しないと、本当の実力がつかない」という。今一度、自主性と言う言葉を深くかみしめてみるのも、いい機会だろう。

しかし、たまたま暇な時間もできるかもしれない。そんなときには他の授業に出てみるのはどうだろうか？ 実は、本校の学生は授業がない時間には、他の授業に自由に参加できるのである。





'98年度の卒業制作CGムービー作品（上下とも）



'99年４月完成の新館は、声優タレント科のためのMAスタジオなど設備が充実

就職に直結するワークシップ制度

こういったさまざまな教育の成果が就職活動で力を発揮する。とくに、前述したワークシップ制度の長所はプロの現場を体験できるだけではなく就職活動にも直につながっているのだ。がんばれば会社の人も覚えてくれるのは人情で、卒業前にワークシップに行っていた会社に、就職を決めてしまう学生も珍しくない。

また、1年次のときから、月に1回、就職についての授業があり、その中で履歴書の書き方、自己PR文の書き方、などといった指導も行われている。ワークシップで自分の目で現場を見ているので、適性を見極めて就職を考えることができる。現場を知らないで手当たり次第に就職してしまうのとは大きな差があるといえるだろう。

そして2年次のときには、模擬面接というイベントが行われる。実際の制作スタッフが参加して学生が作った作品をプレゼンテーションしてゆく。ここで実際の開発者から面接の仕方やアピールポイントなどをアドバイスされるので、その後の就職活動も有利に展開できる。目立つ学生はここで内定してしまうことも多いという。こうやって1年次から就職に対するフォローがされているので、安心して就職活動と卒業制作の両立ができるのだ。

学生のヤル気

ワークシップで勉強に意欲がもてる



笠 義明さん
ゲームクリエイター科

ワークシップ制度が魅力ですね。実際に現場に出てみて、今、自分がやっていることが何につながるのかが明確にわかるので、勉強にも意欲が出ます。なによりも、ゲームがどのようにしてできあがるのかがわかったことが一番の収穫だと思います。僕は企画書の作り方の勉強になりました。



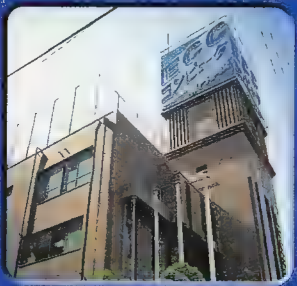
酒井 祐介さん
ゲームクリエイター科

まず、1年前期と後期の半分くらいを乗り越えることが目標ですね。共同制作が大きな山だと思います。課題も多いですけど、そのあたりを過ぎれば、苦にならなくなります。

卒業制作も、実践的な授業のおかげで、特別に力むこともなく普段の授業の延長線上としてできます。

■次代のデジタルスタンダードに対応するクリエイター育成

ECCコンピュータ専門学校



〒530-0015　大阪府大阪市北区中崎西2-3-35
◆問い合わせ先　インフォメーションセンター　☎0120-000 544
◆ホームページ　http://www.ecc.ac.jp
◆ E-mailアドレス　comsen@ecc.co.jp

業界標準のマシンとソフトを装備した学習環境

ゲームクリエイター、CGアニメーター、WEBデザイナーといったデジタルクリエイターを多数、社会に送り出しているECCコンピュータ専門学校（以下ECC）。CGアーティストの養成機関として信頼の高い文部省認可CG-ARTS協会認定のCG教育校であり、NEC日本電気株式会社の指定校でもある。

ゲーム関連のコースは、「デジタルクリエイター学科」のゲームクリエイターコース、CGデザイナーコース、CGアニメーターコースの3コースと、「マルチメディア研究学科」のゲーム開発研究コース。ゲーム業界で標準の最新マシンとソフトを学内でも1人1台の割合で装備し、まさに現場のような環境でポリゴン＆テクスチャーを駆使した3DGの制作ができるのだ。

「デジタルクリエイター学科」では、デジタルテクニックはもちろん、デッサン、企画、プレゼンテーションなどを総合的に習得することができる。しかも企画やシステム設計、グラフィックなど関連分野の基礎を総合的に学ぶことで、現場で即通用するプロが育つのだ。例年10月1日から出願受付をするが、同学科は年内には定員の90％以上が埋まってしまうという人気だとか。

ちなみに、CGアニメーターコースは1999年度に新設したばかり。3Dデジタル映像制作編集ソフトを使って、CGアニメを作っていく。世界で高い評価を受けるジャパニメーション（日本のアニメーション）を支えるデジタルクリエイターやCGアニメーターとなる人材をここから輩出する。もう1つの新コース、ゲーム開発研究コースはゲームの企画、デザイン、プログラミング、サウンドコンポーズなどゲーム制作のあらゆる知識と技術を備えたゲームプロデューサーを養成する。

授業では、多くの時間を実習にあてるカリキュラムを組む。講座だけでは得られない実力養成により、学生全体のレベルが非常に高くなっている。高品質の作品を作るためには、まず慣れによってツールなどを使いこなすことが必要だ。経験の積み重ねが、現場で働き始めた際に大きく生かされる。

充実の講師陣によるダブルチューター制

実習・講義ともに1クラス40名以下の少人数制をとっている。しかも、クラス担任の講師がいて、学習のことや私生活の悩みにも真剣に相談に乗ってくれる担任がいるのは心強い。



実習主体のカリキュラムが学生の旺盛な好奇心を刺激する。そして優れたマシン環境がイメージを具体化する

Course

<ゲーム関連学科>
<ゲーム関連学科>（全日２年制）
■デジタルクリエイター学科
・ゲームクリエイターコース（全日2年制）
・ＣＧデザイナーコース（全日2年制）
・ＣＧアニメーターコース（全日2年制）
・ゲーム開発研究コース（全日3年制）
＊業界標準のマシン＆ソフト環境で最新のテクニックを習得するとともに、クリエイターとしての感性を呼び覚まします

Cost

■ 初年度入学費用
1,280,000円＝入学金100,000円、授業料700,000円、実習費・施設費480,000円

◆ デジタル・オープンキャンパス
デジタル体験実習＆業界最新情報　6月27日（日）、7月18日（日）・25日（日）、8月１日（日）・22日（日）＊要予約

◆ 学校見学会
随時（事前に予約してください）。その他入学説明会、業界別１日体験実習など催しがあるので、詳しくは上記問い合わせ先へ

講師は語る



宮崎理先生
CGデザイン系科目担当講師

前向きな人を前向きに養成

自分自身を磨き、コンピュータやソフト（ツール）に頼りすぎないで、豊かなイマジネーションや確実なデッサン力を身につけてください。ハイスペック、ハイポテンシャルなコンピュータとクリエイティブツール（ソフト）さえあれば、クオリティの高い作品ができると思い込んでいる人もいますが、あくまでもハイスペック、ハイポテンシャルは、CGをスムーズに、そしてスピーディに表現してくれるものなのです。

また、デジタルクリエイターが活躍する世界は、想像以上に数多くの人と関わり合うものなんです。好き嫌いを捨て去り、円滑な人間関係を築けるようにすることも、在籍中の必須項目です。

「前向きな人を前向きに養成する」のがECCの考え方です。だから何より、ヤル気が最重要。超初心者でも臆せず、安心して入学して来てください。

講師には現役クリエイターはじめ業界経験者を多数採用し、現場で培った生の経験や技術を伝えることはもとより、プロ根性やビジネスマナーなど精神面の育成も怠りない。

その上、特に個人差の出やすい技術習得(実習)ではダブルチューター制を採用。文字通り二人の先生が同時指導するというシステムだ。これなら授業の進行に遅れずに実習を受けられるのだ。

さらに、段階別指導システムを採用しているので、個人個人、確実なステップアップが約束されている。このシステムは、今、自分が何を学んでいるかを把握できるため、知らないうちに自分だけが授業に取り残されるということはない。もしわからないことがあるときは、講師が学生にとことん付き合い、指導してくれる。

所定のカリキュラムを修了した後も「もっともっと勉強を続けたいなぁ」という人には、4年制大学編入学が可能で、過去500名以上の大学編入学合格実績(神戸大、関西大、同志社大、立命館大など)をもっている。就職に必要な技術や能力だけでなく、もっと勉強したい学生のための味方でもある。



学生の意志を尊重した就職指導

「当たり前と考えられることをキッチリやる。そして独自の支援システムを提供する」という一貫した姿勢で優秀な学生を育ててきた結果、ECCは業界から強い信頼を得ている。学生には、スキルばかりに固執せず、「技術」「知識」「感性」「思考力」「人間性」の5つの要素をバランスよく身につけ、企業の要求する人材になるように、と指導している。また、ビジネスマナーやプレゼンテーション能力の習得にも力を入れているため、就職活動でも優位に立てる。

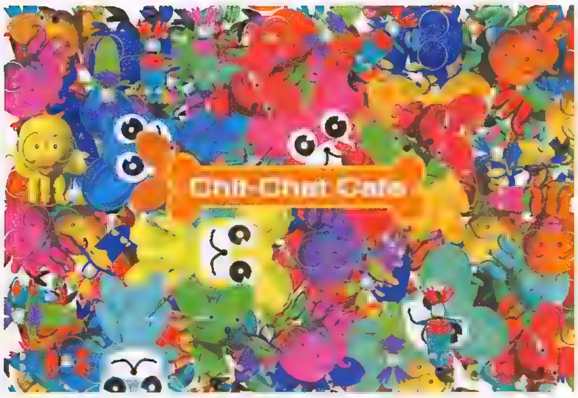
就職活動のための具体的なサポートはいろいろある。でもその前に、初めに考えなければならないのが「自分は何をやりたいのか」という点だ。そこを自己分析し、どんな仕事があるかどんな職種に向いているかという就職指導を、企業訪問が始まる10カ月以上も前から開始している。適性検査やカウンセリングを受けてからやりたいことの方向性を決定し、会社を選んでいよいよ入社試験を受けるところまでたどりつく。



企業探しには、学生のためにインターネットが無料で開放されているので、そこから得られる大きな情報収集力は、就職のチャンスをさらに大きく広げてくれるだろう。しかも在籍生全員に電子メールの固有アカウントが配布されるので、時間を有効に使って就職活動もスマートにこなすことができる。

ところで、就職活動の際、大いに有効なのが資格取得だ。就職や転職、収入面などに有利な資格のみを厳選して、通常の授業とは別枠で集中講座を設けるなど徹底して指導。しかも、多くの試験会場がECCを会場としている。資格試験には画像情報技能マルチメディア部門・CG部門、ホームページ作成技術能力認定試験、システムアドミニストレータ試験、など16の資格試験を受けられる。

2年次の6月中旬には「学内合同企業セミナー」を開く。企業情報を直接自分で聞くことができる機会だ。就職のために学校が催すオーディションがあるので紹介しよう。ECC生だけが参加できる「ECCデジタル才能発掘オーディション」である。SNKやノイズファクトリーなど業界の第一線のプロが、学生の作品を直接評価するというもの。プロの厳しい目と温かいアドバイスは、学生にとって確実に実力アップにつながるはずだ。その上審査企業へ自分をアピールする絶好の場ともなる。



『未来忍者』(上)、『ムラクモ』(中左)、『コンゴウ』(中右)、テレホンカードのビジュアルデザイン(下)。質感、立体感そして色彩感覚が重要となる。本格的に美術の学習をしていなくても、入学後ここまで、CG表現ができるようになる

学生を支援する制度の数々

ECCにはまだだたくさん、学生にとってうれしい制度やサービスがある。いくつかを紹介する。

その一つが近畿大学短期大学部通信教育部に対応との併願システム。ECCに通いながら、短大生としてもマルチメディア関連のコースを履修できる。

もう一つは、特待生制度。「一般特待生」「女子入学特待生」「工業・商業高校特待生」「大学・短期大学特待生」「ライセンス特待生」の5タイプを設定、多くの学生に利用してもらえる体制を整えている。

ECC外語学院との協力で、英会話の講座が無料で受講できるシステムもある。

とにかくまずは、学校見学をしてみてほしい。自分の目で見て、肌で感じて決めてほしいという願いがECCとしてもあり、それはつまり、教育内容や環境に対する絶対の自信の表れでもあるだろう。

学生のヤル気



一瀬康平さん
デジタルクリエイター学科
CGデザイナーコース

「何がしたいか」それだけです！

パンフレットを読んで、この学校に決めました。機材の充実と立地条件の良さが決め手でした。ただ、本当の良さは入学してからわかりましたね。

授業は非常にわかりやすいです。先生が二人いることに加えてクラスが少人数なので、一人ひとり丁寧に教えてもらえます。先生は現役のデザイナーですから、現場の空気をリアルに感じられますし、おもしろい先生が多いんですよ。だから、とてもアットホームな雰囲気で授業を受けられるので、学生が落ちこぼれてしまうことも少ないです。

課題は先生の評価が楽しみです。自分の作品が「世の中に通用するか否か」ということを厳しい目で見てくれますからね。

就職指導もかなりしっかりしていると思います。就職セミナーなどもよく開かれています。だから、あとは夢をもって「何がしたいのか」をしっかり考えていれば道が開けると思います。

■ゲームメーカー直結の先端技術を学ぶ



カルチャーブレーン コンピュータアート学院

〒130-0012　東京都墨田区太平2-5-7
◆問い合わせ先　☎ 03-3829-0867
◆ホームページ　http://www.remus.dti.ne.jp/~cbrain
◆ E-mailアドレス　cbrain@remus.dti.ne.jp

Course

<設置学科>

■ ゲームクリエイター本科（全日２年制）
- プログラムコース
- ＣＧデザインコース
- プランニングコース

■ デジタルアーティスト本科（全日２年制）
- ＣＧアートコース
- サウンドアートコース
- マルチメディアコース

＊本科を修了後、研究科に進学可能

■ 速修１年制　ゲームクリエイター専科
- ＣＧデザインコース
- プランニングコース

＊コース内容など詳細は資料を請求してください

Cost

■初年度入学費用

ゲームクリエイター本科、デジタルアーティスト本科
750,000円＝入学金250,000円、授業料500,000円

ゲームクリエイター専科
850,000円＝入学金250,000円、授業料600,000円

＊ゲームクリエイター本科、デジタルアーティスト本科はオープン優待入学制度が適用されます。詳しくは、オープン優待入学案内をご参照ください

◆体験授業
第2、第4土曜日開催予定
＊準備の都合がありますので、前もって電話もしくは郵便にてお申し込みください

現場の実状に合った魅力的なカリキュラム

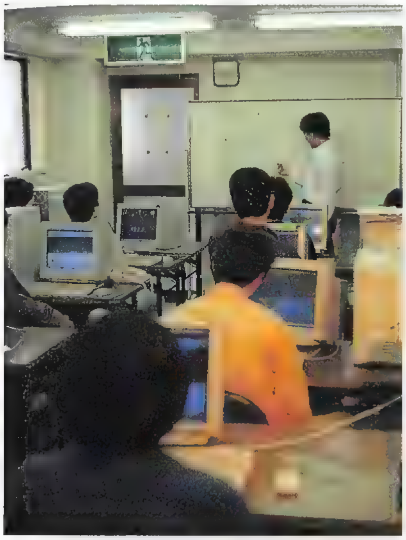
ファミコン時代から数々のタイトルをリリースしてきたゲームメーカー、カルチャーブレーン。同社のスタッフ自らが講師となってゲーム作りを教えているのが本校である。

ここではプロの目から見て、ゲームを作る上で必要なノウハウと技術を教えている。「そんなことといっても……」と不安な人も多いと思うが、心配は無用。各種ゲーム開発の担当者が直接講義を行っているから、最新の技術やツールが開発されれば、すぐにでも授業に反映される。ゲームメーカーならではの最新技術がリアルタイムで学生に伝えられるのだ。

他校でもプロの技術を学ぶために、いろいろな工夫がされているが、ここまで密接な関係は不可能ではないだろうか？　実際にカリキュラムも第一線で活躍しているクリエイターによって作られている。

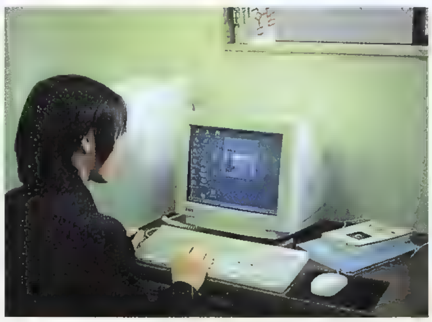
学科は大きく分けて「ゲームクリエイター本科」と「デジタルアーティスト本科」の2つ。さらにそれぞれの学科が、3つのコースに分かれている。

「ゲームクリエイター本科」はプログラムコース、CGデザインコース、プランニングコースの3つ。プログラムコースではゲームのシステムプログラムはもちろんサウンドプログラムや通信プログラムなど、ゲームに携わるプログラムを効率よく勉強していく。CGデザインコースでは、いかにユーザーの印象に残るキャラクターを作るか？　または、魅力的なイラストを作るか？　といったことから、実際のCGの描き方を3DCGも含めて学んでいく。プランニングコースでは、企画からプロデュースの方法、シナリオの作り方やライティングと、ゲームの進行や、ゲームの根幹に関わるところを修得していく。



「デジタルアーティスト本科」はCGアートコース、サウンドアートコース、マルチメディアコースの3つが用意されている。こちらではゲーム作りも一つの目標だが、どちらかというとCGデザイナーや、ミュージシャン、マルチメディアのエキスパートになるためのコースといえる。

コース名を見ていると、「ゲームクリエイター本科」のCGデザインコースと「デジタルアーティスト本科」のCGアートコースでは一見同じ内容のようだが、最終目標は大きく違う。あくまでもゲーム本体にこだわるなら「ゲームクリエイター本科」。ゲームにも興味があるが、全般的なCGデザイン自体に興味があるなら「デジタルアーティスト本科」、といえそうだ。



新人を育てるように一流プロが指導

カリキュラムと同時に注目したいのは講師陣だろう。講師全員が間違いなく現役のクリエイターである。なかには専従の講師ではなくクリエイターに教わることに不安をもつ学生もいるかもしれない。だが、老舗ゲームメーカーならではの教育方法が確立されているので心配はいらない。今まで右も左も分からない新入社員を立派なプロに育て上げてきた実績がそのまま生かされ、どのように教えればその人間が伸びるのかを知っている。つまり、一流のクリエイター達が、新入社員を一流のクリエイターに育ててきた手法で、学生を教えているというわけだ。

その他、カリキュラムの中には阿迦手観屋夢之助学院長が自ら行う特別講義がある。内容もゲームクリエイターとしての一般教養や、専門知識などで、実際の現場を長年経験してきた人しか知らないようなことも多い。場合によってはゼミ形式で行われるので、より詳しく業界の情報を吸収するチャンスでもある。

授業も一定期間内に無理矢理詰め込むような授業ではなく、学生一人ひとりの修得状況を見て進められる。

そのため、ある程度は進行予定は決まっているが、あくまで目安。決して進行表通りに決められた期間内で必要なカリキュラムを消化するということではない。学生全体の様子を見ながら、確実に修得したら次の段階に進むよう心がけている。こう聞くと、一見のんびりしているようにも見えるが、やる気のある学生が多く、実際には講師が予定していた期間よりも、早く終わってしまうという。

綿密な個別指導でレベルアップ

それだけに個別指導も徹底している。学生一人ひとりの適性・能力・性格を知るためにヒアリングをし、各人にあった学習指導や学習方法の提案、進路相談等を行う。講師が学生の名前がわからないようなことは断じてないそうだ。

こんなに親身な指導を受けていても、病気で休み、授業に遅れてしまうこともある。そんなときは土曜日や放課後に補習授業を受けることもできる。本校の方針は「全員卒業・全員就職」だけに、レベル的に追いつけなかった学生にも、責任を持って指導している。

また、本校の進路指導はゲーム会社が母体なだけに、業界がどんな人材を必要としているか、最もわかっている。業界の動向にも詳しく、他校よりもはるかに早く情報をキャッチできるので、進路指導の面から見ても、圧倒的に有利といえるだろう。カルチャーブレーングループへの内部推薦就職も心強い。



卒業生作品『ファイティングメタル』

オープン優待入学制度で学費の心配も不要に

さらに本校の最大の注目点は今春から始まった「オープン優待入学制度」というシステムである。ゲーム業界に夢をもっていても、費用の面で不安を感じてなかなか踏み出せないでいる人にとって、これほどのビッグニュースは他にないだろう。

この制度は簡単な審査だけで、一般入学に比べて2年間で110万円の学費免除が受けられるというもの。つまり、学費が2年間で260万円かかるところが150万円になる。もちろん、パソコンの初心者でもこの制度は受けられる。要は本人のやる気次第なのだ。この制度のために今年度は以前にも増して熱意ある優秀な人材が集まり、授業も一段とレベルアップしているという。ぜひとも、この制度にキミもチャレンジしてほしい。

また、この他にも「学院特待生」という制度もあり、審査に通れば、最高50万円の奨学金が出る。審査内容は成績証明書や希望コースに沿った参考作品の提出という。もし、「オープン優待入学制度」に加えて、この審査にパスすれば2年間のトータルな学費は合計で100万円になる。



卒業生作品『Rev Counter』

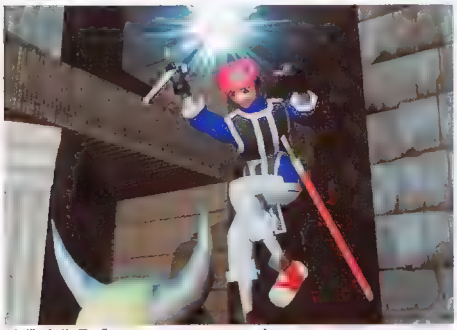
そして、さらに本校で優秀な成績を修め、「企業特待生」の基準をパスすれば、企業側より奨学金が最高100万円まで支払われる。これは就職先の企業が在学中の学費を持ってくれると考えればいい。

つまり、がんばれば在学中の学費をゼロにすることができる。その他、学費分割納入制度や延納制度など、支援体制もバッチリ揃っている。これらは在学中に学費の面で挫折してしまう学生を出さないために配慮された制度だ。

その他、本校は地方の学生が上京して入学した場合などを想定し、学生の生活費を細かく調査している。たとえば一般的な学生が家賃や食費などを捻出するためにはどの程度のバイトをすれば生活できるかといったシミュレートまで入学案内に載っている。東京で月当たりどの程度の生活費が必要かがわかり、生活設計が立てやすい。

自分で学費を稼ぎつつ勉強したい人には、業務の軽い新聞奨学生Bコースをすすめたり、効率のよいアルバイトのアドバイスを行ったりして課題の作成や授業に支障のないようにしている。

学生の生活全般をトータルに考えてもらえることは上京して不安な学生にとって非常に心強い。



卒業生作品『ILLUSION STREAM』

学生のヤル気

上京者支援がありがたかった

オープン優待入学生 [illegible]さん

ぼくはプログラムの勉強を希望していました。大学進学も考えましたが、明確な目的ももたないまま何となく大学4年間を過ごしても意味がない。それより専門の学校で2年間みっちりと勉強したほうがよいと考えました。

ゲームメーカーの運営する少人数制のプロ養成機関で、優待学費と地方上京者支援があるので、ここなら勉強できる条件も整っていて、十分な指導が受けられると思って入学しました。

学院生一人ひとりのことを考えて指導してくれるので、勉強のヤル気が出てきます。

入学が認められ充実した日々

オープン優待入学生 [illegible]さん

高校を卒業していったん就職しましたが、ゲームスクールに行きたくて会社勤めをしながら貯金をしていました。3年間働いても一般のゲームスクールの平均学費の1年分ぐらいしか貯まらず、どうしようかと考えていたところ、「優待入学制度」を知り、応募しました。学習意欲が認められ入学できました。

長い間望んでいたゲーム開発の勉強です。充実した毎日を送っています。

学費免除で勉強に集中

オープン優待入学 特待生 工藤恭子さん

私は大学で文系中心に勉強していましたので、コンピュータの詳しい専門知識があるわけではありませんが、学院で潜在能力や学習意欲を評価していただき、特待生として入学することができました。

当初、アルバイトをしながら通学する覚悟でいましたが、学費を大幅に免除していただいたおかげで、時間的に勉学に集中することができ、ありがたく思っています。

プロのゲーム開発からマルチメディアまで、幅広く学べるので、マーケティングや社会分析を含めた総合的な見地から、ゲームプランニングや開発の進行管理のできるゲームプランナーを目指して、学習しているところです。

■新しい発想でクリエイターを育てる若い組織

クリエイティブスクール クェーサー



〒222-0031　神奈川県横浜市港北区太尾町270ポルテーゼビル4F
◆問い合わせ先　☎045-549-1882
◆ホームページ　http://chokyu.com/
◆ E-mailアドレス　quasar@chokyu.com

Course

<ゲーム関連学科>（半年制）
- ■ 昼間部月木コース：20名
- ■ 昼間部火金コース：20名
- ■ 夜間部月木コース：20名
- ■ 夜間部火金コース：20名

Cost

■ 初年度入学費用　483,000円（一括納入時。分割可）＝入学金80,000円、授業料（6カ月分）380,000円、消費税23,000円

◆ 見学会　毎月最終水曜日に開催。電話予約による見学も随時受け付け



わずか半年で一人前のゲームクリエイターに

クリエイティブスクールクェーサの特徴といえば、なんといっても就学期間の短さが挙げられる。なんと入学から卒業まで、わずか半年なのである。

半年だからといって決して授業内容が簡単ということではない。むしろ授業の密度が濃いということだ。「マウスの使い方すらわからないような初心者が入学してきても、半年後には自分でソフト会社を興すことができるくらいのレベルになるまで教えます」と、講師は語る。

半年間を基本としているが、目標や卒業制作の内容、理解度によっては続けて通うこともできる。自分が納得のいくレベルに到達するまで学ぶことも可能だ。半年を大幅に超える場合は追加の授業料（半年分10万円）が必要になるが、居心地の良さからだろうか、継続を希望する割合も少なくないという。

だが、わずか半年で卒業に至るシステムこそ、同校の方針を色濃く反映している。その方針とは、短大卒業資格を得るために授業に組み込まれている数学や英語、体育といった授業を排除することで、ゲームに関係しない授業は一切行わない、というものである。講師は「関係のない授業を取り除いていくと、半年でも同じくらい密度の濃い授業が行えるんですよ」と話す。また「2年、3年と長く学生として甘えていたいから専門学校に行きたい、という人は向いてないかもしれませんね」という厳しい意見もあった。

独自のコンセプトで既存スクールとは一線を画す

同校は昨年春にスタートしたばかり。これだけ巷にゲームスクールが多くなってきている昨今だからこそ、クェーサーは独自のコンセプトをもって始まったスクールだという。そのコンセプトとは、

① 従来の学校の概念にとらわれず、自由な雰囲気を
② 授業料をギリギリまで安く抑える
③ 少人数制で、目の行き届く環境
④ 短い期間でも技術を習得できる
⑤ 初心者からエキスパートまで対応

といったものである。このうち①については、同校には「遅刻」という概念が存在しない点からも理解できるのではないだろうか。基本的には午後0時30分から授業は開始しているが、1時に来ようと、何時だろうと問題はない。本人のやりたい意志の問題で、やりたくないときに無理矢理やっても実にならないからだ。自分から作りたくてしょうがない、と思えればクリエイターの仲間入りということである。時間的なシステムに合わせることがクリエイターの


1クラス20名までの少人数制。カリキュラムも短期間で高密度な内容を提供できるよう開発されている

講師は語る


ワイルダー先生
グラフィック専門。
高校時代から胸毛が生えていたことから同級生にワイルダーと呼ばれていた。そのダサさが校長に気に入られ、今でも公式な名称として呼ばれている

タダモノじゃない個性派が集う

このスクールは、講師も生徒も皆、いい意味で個性的なんですよ。校長も初めて会ったときにタダモノではない、と感じました。

「世界に後れをとっている日本の教育システムの古さを懸念している。戦前の教育システムから大きく変わったとは言い難く、個性を潰して決まったレールに乗せることこそが全ての現状では、殺伐とした社会になるのも当たり前である。

就職難やリストラなど騒がれているこんな時代に自分の個性や能力を出せない人が、社会の中で生き残れるだろうか。クリエイティブな業界なら尚更である」という校長の意見に共感して、協力しています。

弱冠二十歳の怪物校長だからできたこのスクールに、期待してほしいと思います。

Teacher



優先事項ではないという考え方だ。

それは、原則的に講師が出題した課題に学生が取り組むとき、その課題を提出するかどうかも学生次第というシステムからもうかがえるだろう。各個人が「何を学びたいか」という目標をもっていなければならないことも強く感じさせられる。

また同校では、原則的に半年の授業を終えた時点でゲームを作ることのできるようなレベルに学生が到達したとして、卒業制作をしていないから卒業させないという規則はない。就職を考えると作品があったほうが圧倒的に有利ではあるものの、就職だけがすべてではなく、自分たちで作品を作って会社を興して発売する、といった姿勢も応援しているため、そういった規則には固執していないのだ。

就職できなかった生徒は卒業生と認めない学校もあるようだが、入校した生徒の65％がソフトハウスなど希望する道へ就職し、残りの生徒も前述のとおり、気の合う卒業生で会社を作る方向に動き、設立している。自分一人で設立した例も少なくない。

安い授業料設定と少人数制度のメリット

授業料を他校と比べると、平均価格の4分の1以下と、価格の低さは目を見張るものがある。それは、半年という授業期間の短さを考慮してなお十分に安く設定されているといってもいいだろう。

「採算ギリギリまで学費は安く設定しました。お金も暇もないけど、ゲームを作れるようになりたいって思っている人のために、です」とのこと。

またクェーサーは、少人数制にも徹底した体制で臨んでいる。なにしろ、生徒10人に対して、講師が1人の割合で授業を行っているのだ。「先生に質問したいことがあったら、100％対応できます」と、講師は自信をもって語る。もう一つのメリットとして、1人1台のマシンを自由に使える環境が確保されている点。これもうれしいポイントだ。

さらに昼間部のほか、午後6時から10時までの夜間部コースも存在しているため、ゲーム業界への就職を夢見ながらも他業種へ就職してしまったサラリーマンや、高校卒業後にとりあえず大学に入学したといった人にとっても、学びやすい環境になっているという。

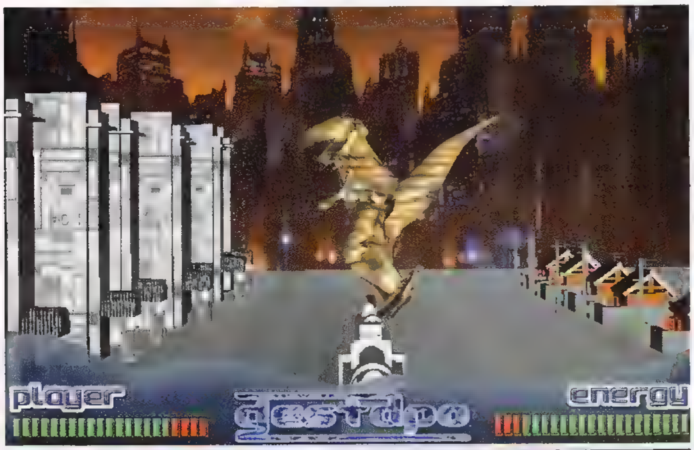
入学してくる学生は、マウスの使い方もわからないような超初心者から、ある程度以上の知識をもった人まで、実にさまざまだという。通常のスクールでは入学のタイミングによって、超初心者もベテランも一緒に規定の授業を受けるというのが定石になっているが、同校では生徒のレベルに応じたカリキュラムが用意されるという。「すでにわかっている人に同じ内容を延々と教えるのは無駄なこと。その時間で新しい勉強をしたほうがいいですよね」という。

また「コース紹介」欄にもあるように、プログラムやグラフィックなどのコースに分かれていないのも他校とは異なる独特の方針だろう。

授業は、プログラムと2D／3Dグラフィック、サウンド、そして企画・発想の4方向から勉強することになる。このスクールではゲーム制作におけるリーダー的な役割を果たせる人物を育成する目的のため、基本的にはすべての勉強をさせているという。希望があれば会社設立のためのマネージメントなど、5方向の勉強ができる。もちろん要望や得意な部分が発見できれば、それに専念させる方向である。

「もちろん個人差はありますし、秀でた部分というのは一つか二つなんですよ。けれども、リーダーになるべき人材は、知識だけでもすべてのセクションについて知らなければいけない。また、グラフィッカーなどに専念する場合でも、ほかを知っていると知っていないとでは大きく違う」と講師はいう。

休み時間には、マニアックな映画やバラエティ番組を見ながらゲーム作りのヒントを探す生徒や、懐かしのファミコンやX68kで古いゲームをプレイしつつ、最新ゲームもプレイし、本質を研究する生徒もいたりと、まさに行動は自由。しかし、それを楽しみだけに終わらせるか勉強の糧とするかは、すべて本人次第だ。



°生徒間で結成されたチーム（名前は秘密とのこと）による3Dシューティング『ゲシュタポ』。都会の街に襲ってきた恐竜や巨大な芸者を狙い撃ち！

主催の株式会社超級ラボには、特殊技能をもった人だけがなることのできる特別社員制度というものがあり、さまざまな業界の人間が集まっていて、ゲームだけでなくいろいろな知識が得られる。

個性的な講師と生徒が集う場所

このスクールの講師陣は平均年齢がとても若く、しかも全員が個性的である。「講師陣だけでなく、来ている生徒も個性的ですよ」と、講師は語る。講師も学生も食事中ですら企画についての討論を始めてしまうほど、皆がオリジナリティの高いゲームを作る、という目的に向かっている集団なのだ。

「現在の業界は、ヒット作品を見習って個性を潰すことで、安全な売れ行きを狙う風潮がありますね。けれども、そんなゲームばかりでは業界自体が危ぶまれてしまいます。何かしら特化している人がとんでもないゲームを作っていかないと、飽きられてしまうと思うんです。

ある特定のゲームが好きだからそれを作りたいとか、売れたゲームがあるから似たゲームを作りたい、そういうユーザー的な発想ではやっていけないと思う。雑誌の評価が高かったとか、売れ行きで何位だったとか、そういう基準でゲームを買っているような人は、考え直してもよいのではないでしょうか」個性的な企画を生み出すためのクリエイターを養成しているスクールならではのコメントである。

また、過激なコメントが目立つ同校だが、「個性を押し潰された教育により、自分のやりたいことが見つけられない人が、ここにきて自分の個性や能力を見つけ、より人生をエンジョイできるようになればよいと思う。ゲームだけでなく、いろいろな面で活躍してもらいたい」と、校長である長尾氏は最後に語ってくれたのである。

学生のヤル気



生徒Aさん
夜間部火金コース　Cチーム

より自由な発想と強力な個性が必要

僕がこのスクールを選んだのは、まずクリエイターになるのであれば、尚更新しい発想の学校へ行くべきだと思ったことです。半年間という期間の短さと、安い授業料も決定材料になりました。それに、講師の皆さんの年齢が近いので、先生だからといっても緊張せずにいられますし、授業に関係ない世間話ができたりするのも、非常にいい関係だと思っています。

ゲームの作り手はより自由な発想と、強力な個性が必要だと思うんですよ。何かしら「俺は人と違う」という面をもっているくらいの個性的な人のほうが、最終的には成功する気がします。ここには、そんな突出した個性を育てることのできる、いい環境があると思っています。さらに付け加えれば、型にはめられたような授業を受け、無個性化してしまうことは勉強じゃないですから、その点もここは違いますね。

■ コナミの制作現場に直結するプロフェッショナルの養成校

KCEスクール
（コナミコンピュータエンタテインメントスクール）



神戸本校　大阪本校　東京本校

〒106-0032　東京都港区六本木1-4-30
◆問い合わせ先　☎03-3224-0573
◆ホームページ　http://www.konami.co.jp/school
◆ E-mailアドレス　school@konami.co.jp

卒業生全員がコナミに入社した実績

KCEスクールはその名のとおり、ゲームソフトメーカーの大手、コナミが運営するゲームスクールである。過去の卒業生63名は全員がコナミに、しかもクリエイターとして入社したという実績が、コナミ運営の強さを物語っている。コナミがクリエイターとしてKCEスクール卒業生を採用するということは、つまり、コナミの制作部門が即戦力として採用可能なレベルにまで、彼らが到達していることの裏返しでもある。

コナミはKCEスクールの卒業生以外を採用しないわけではない。大学など、他の学校を卒業した学生も採用はしているものの、実践的な勉強を2～3年にわたって行ってきたKCEスクールの卒業生との間に能力差が出てしまう。これは外部からコナミに入る際の競争率を考えると「コナミを目指すなら、確実に入社できるKCEスクールを選ぶべき」という、講師の言葉もうなずける。

コナミが運営しているメリットは、採用面だけではない。講師についてもコナミで現役のクリエイターたちが特別講義を行うなど、現場に最も近い人間が講師となり、最新情報を教えているという。また勉強に使用するコンピュータ機材なども、制作現場で使われているものと同様のものを揃えてあるというのは、他に類を見ないメリットだろう。

なかでも充実しているのは、プレイステーションによる制作機材。予備校ではWindows機上で制作実習なども行うが、本校ではプレイステーション上でプログラムを作ることになる。

もちろんプログラムを目指す人以外でもそれは同様で、サウンドを学んでいる人はCD-DA音源ではなく、あえて内蔵音源を使う。しかも2MBのオンメモリ分だけで「PCMデータと曲データを使い分けろ」など、厳しい環境下での制作を強いられる。

KCEスクールの厳しさとは

KCEスクールの教育システムは、初心者向けの予備校から応用技術を学ぶ本校へ、そしてコナミ制作会社で実際の商品制作を学ぶ実践校へと、学生のもつ技術レベルに合わせて3段階に分かれ、各校の標準の修学年限はそれぞれ1年間となっている。つまり、コンピュータに全く触ったことのない初心者の方から安心してクリエイターを目指せる教育システムとなっている。

しかし、KCEスクールは、実力主義を掲げているために、入学すれば誰もが進学・卒業し、コナミに入社できるわけではない。

「大学は入学するのが大変ですけど、卒業はそう難しいものではありません。ですが、当スクールは技術と知識を身につけ、しかも実践で役立つ



放課後、仲間とホッと一息。そんなときでも、授業や作品制作のことが話題に出る

Course

<KCEスクール予備校（基礎課程）>
修学期間：1年間　午前・午後・夜間
修学地：東京予備校・大阪予備校・神戸予備校
■ゲームクリエイター養成課程
・プログラム基礎コース
・CG基礎コース
・音響サウンド基礎コース
・ディレクター基礎コース（東京・大阪のみ）
・シナリオ基礎コース（東京・大阪のみ）
■CGクリエイター養成課程
・CG基礎コース
<KCEスクール本校（制作課程）>
修学期間：全日1年間
修学地：東京本校・大阪本校・神戸本校
■ゲームクリエイター養成課程
・プログラム本コース
・映像デザイン本コース
・音響サウンド本コース
・ディレクター本コース（東京・大阪のみ）
・シナリオ本コース（東京・大阪のみ）
■CGクリエイター養成課程
・3DCG本コース
<KCEスクール実践校（実践課程）>
修学期間：全日1年間
修学地：札幌実践校・東京実践校・新宿実践校・渋谷実践校・六本木実践校・東六本木実践校・横浜実践校・座間実践校・名古屋実践校・大阪実践校・神戸実践校・西神戸実践校
■コナミマスターコース
<マルチメディア研究所（実践課程）>
修学期間：全日1年間
修学地：東京・大阪
■総合マスターコース
<短期コース>
・3DCGムービーコース（全20回・6カ月、東京・神戸のみ）

Cost

■平成12年度納付金
<予備校>1,200,000円（夜間は850,000円）
<本校>1,550,000円
<実践校>1,230,000円
<短期コース>280,000円
◆学校説明会：毎週金曜日の午後6時より、東京本校・大阪本校にて実施中＊参加ご希望の方は、お電話またはＥ－ｍａｉｌでお早めにお申し込みください

講師は語る



石田健之先生
東京本校　教務課

作りたいという強い意志を持ってほしい

やはり当スクールの特徴は、コナミが運営している点が一番大きいのではないでしょうか。だからこそ卒業生の全員がコナミに入社できているわけですし、そういった意味ではコナミが欲しい人材を養成しているんです。

もちろん、欲しい人材に求めるものは厳しいものになりますし、そういう人材になってもらうためには、相当の努力をしてもらわなければなりません。けれども、頑張ってついて来てくれるのなら、私たちはできる限りのサポートをします、ということです。

また、すでに"できる"人にあえて知っていることを無理矢理学ばせることがない、というのも特筆すべき点ですね。知っているならわかっているなら、どんどん先に進んでいただいて構いません。早く卒業できたほうが、学費も安く済みますし、私たちも良い人材を早期に採用できるわけですから。

レベルに達し、手に職をつけてもらうためのスクールですので、本人のヤル気がないと続けることは難しいですよ」という講師の話もあり、「ゲームが好きで、ゲームを作りたい…」なんていう漠然とした夢ではなく、「クリエイターになるんだ」という強い目的意識を持つ人にとっては、大変だけれどもやりがいのあるスクールと言えるだろう。

現在、多くのゲームスクールが首都圏に集中していることで、その他の地域に住んでいるゲームクリエイター志望者たちにとっては地理的に不利な面があった。そこでKCEスクールでは新たに大阪本校と大阪予備校を4月に開校し、西日本のゲームクリエイター予備軍が、学べる環境を整えた。大阪本校、大阪予備校はJR大阪駅前にあり、交通至便で通学には最高の環境で、コナミの持つ制作ノウハウが詰まったカリキュラムと設備環境のもとゲームクリエイターを目指すことができるようになったのだ。また、KCEスクール予備校は通年募集・通年入学制なので今からでもスクールに入学することが可能である。

予備校は専門知識を問うような試験はなく、簡単な適性検査のみで入学することができる。

3段階に分かれたKCEの教育システム

3段階の学校それぞれの役割は、予備校で基本を学び、本校で実習を行う。そして実践校ではコナミの制作現場で実際の商品制作をとおして、コナミ現役制作者による直接指導が行われる。過去にもプレイステーション用ゲームソフト『メタルギアソリッド』や『ビートマニア』などの、スタッフクレジットにもKCEスクールの学生が名前を連ねているという。

もちろん、実力がある人ならば、わざわざ1年も通う必要はない。スクールがその実力を認めれば、毎月実施している審査を経て卒業が認められることとなる。過去のケースでは、入学からわずか1年で全課程を終えて卒業した学生もいたというから、驚きだ。そのケースでは本校に10カ月、実践校をわずか2カ月で卒業していったという。もちろん、その学生が特別に優秀だったわけではない。10カ月の本校生活では赤点を取ってしまうこともあったが、なによりもそれ以降、本人がどれだけ努力したか、という部分が、このスピード卒業を実現したと言っても過言ではない。

予備校を経ず本校へ直接入学する場合は、専門試験を受けることになる。試験は、本校生として必要な知識、技術をもっているかを確認するためのものだが、やはり予備校から入学していくほうが、スムーズに進級することができるのではないだろうか。

予備校には、入学試験はない。その代わりに簡単な適性検査がある。特にコンピュータ関連の知識を問わない理由として、講師は以下のように説明する。

「私たちが作っているものは、ゲームソフト……。コンピュータを使って楽しむエンタテインメント作品ですから、遊び心がない人には難しいですし、さらに技術力もなければいけないという、狭き門です。けれども技術はこれから勉強すればいい。変に技術試験などを行って遊び心の豊かな人を不採用にしてしまわないように、との配慮なんですよ」

実践校では、ほとんどがコナミの制作現場に出かけて実習を行うことになるため、普通のスクールで言うところの実習とはレベルが違う。しかし、実践校に在学している間は、いくら現場に放り込まれたとはいえ指導を受けることができるので、それほど不安視する必要はない。そのうえ、現場に参加すれば自ずとグループ作業における基本ルールも体で覚えられる。

各チームのリーダーが「現場で使える」レベルに到達したと判断すると、実践校の学生は晴れて卒業検定を受ける資格を得る。そして、プロフェッショナルへの道がまた、一歩近づく。



3月16日の東京本校の卒業式



神戸本校卒業式は翌3月17日

今年3月、東京・神戸の両本校で平成10年度卒業式が行われた。平成10年度卒業生63名全員がコナミ・コナミグループ制作会社に就職し、プロとしてデビューした



1998年12月、『メタルギア　ソリッド』を制作した小島監督の特別講義が行われた

学生のヤル気



小堀修一さん
音響サウンド本コース

就職の失敗が転機に改めて音楽を再勉強

僕がKCEスクールを選んだのは、コナミが経営しているスクールだった、という部分が一番大きいですね。

入学してから驚いたんですが、てっきり最初からコンピュータ上で音を鳴らす実習や、作曲の勉強をするんだと思っていたら、音楽理論などの基本的なところから授業が開始するんですよ。最初のうちは戸惑いもしましたが、それまで独学で作曲などをしていただけに、正しい知識を身につけるいい機会だと思って勉強しました。

もともと僕はDTMを使ってバンド活動をしていたんですが、音楽で就職したくて、何社かゲームメーカーに応募したんですよ。けれども入ることができなかったのでこのスクールに入学して、勉強をやり直しているところです。ゲームに音をつけるとはどういうことかも知らずにゲーム会社を受けていた自分が、今にしてみれば恥ずかしいです。



■ゲーム文化を支える最前線の人材を送り出す

デジタルエンタテインメントアカデミー

〒169-0074　東京都新宿区北新宿1-5-2佐藤ビル
◆問い合わせ先　☎03-5330-2870
◆ホームページ　http://www.d-e-a.co.jp
◆E-mailアドレス　info@d-e-a.co.jp

8年という歴史に熟成された教育内容

ゲームスクールとして長い歴史をもつデジタルエンタテインメントアカデミー（以下DEA）。開校した当時はセガのメガドライブが現役で、スーパーファミコンが発売された頃。当時の先進的なゲーム機開発のノウハウを参考にしてスタートし、過去の授業内容の改善を繰り返すなど力を注いできた結果、非常にレベルの高い授業を行っている。

そうした時代の流れの中で、徐々に学生の傾向も変化しているそうだ。開校当初は泥水をすすってでもいいから、とにかくゲームが作りたいという野太い人が多かった。しかし最近では、授業の飲み込みは早いが、線の細い人が多い、と。

「学校説明会などでどの会社に就職できますか？　と聞かれると、寂しくなりますね。どの会社に就職するかではなくて、どんなにいい技術が身につけられるかを聞くべきだろう、っていいたくなります」と、講師は話す。

最近の学生の中には、ある特定のゲームが大好きで、それのモドキを作りたいという人が増えているそうだ。モドキではなく、自分の中に表現したいものやアイデアがあり、それを表現する手段がマンガでもなく、映画でもなく小説でもなく、ゲームであると判断してゲームを作りたいと熱望する人こそ、クリエイターとしていちばん成功すると、講師は断言する。

また、入学しても、自分がゲームクリエイターになる夢ばかりを見ているだけの学生も問題だ、と指摘する。全く手を動かすこともなければ勉強もしない。「どこどこのゲーム会社に入りたい」ではなく、入るために努力をすべきなのだから。

3カ月に一度は授業内容を見直し

DEAは、エニックスをはじめとする有力ゲームメーカーが出資して設立した学校である。「業界に必要な」「業界が欲している」人材の育成、という部分に主眼をおいた教育がそれを物語っているであろう。

講師は「大卒でゲームメーカーに入っても、だいたい2〜3年は研修期間なんですよ。いきなり何かを作れといっても、到底無理ですから。けれども、この学校に通うことが研修期間だと考えてもらえれば、就職したその日から即戦力として活躍することができるわけです」と語っている。

DEAでは、約3カ月に一度の割合でカリキュラムの変更や調整などを行っている。それは常に変動していくゲーム業界のなかで、新たな知識として必要な学科があれば取り入れていくし、逆に不必要だとされる教科があれば、どんどん廃止していく。このような理由から、入学時に見せた学校案内通りのカリキュラムをこなして卒業していった学生はいない、という。

そういった観点から、昔は存在していたのに現在はなくなったコースもある。過去には内蔵音源のサウンド作りを教えるコースも存在していたが、近年ゲーム音楽CD-DAが主流になってきていることに伴って、求人数も少なくなってきた。学生から高い授業料を受け取っていることも検討し、求人のないような学科の廃止を決めた。それほどまでに現実を直視し、最新の事情に対してフレキシブルに対応している学校というわけだ。

Course

■ ゲームクリエイター養成科
- プログラムエキスパートコース（全日2年制）
- グラフィックデザインコース（全日2年制）
- プログラムエキスパートコース（午前部3年制）
- グラフィックデザインコース（午前部3年制）
- プログラムエキスパートコース（午後部3年制）
- グラフィックデザインコース（午後部3年制）
- マスターコース（全日１年制）　＊上記コース修了者で希望者のみ

Cost

■初年度入学費用

1,470,000 円=入学金250,000 円、実習費300,000 円、授業料600,000 円、教材費250,000 円、消費税70,000円　＊2年制の費用

1,071,000 円=入学金250,000 円、実習費200,000 円、授業料400,000 円、教材費170,000 円、消費税51,000円　＊3年制（午前部、午後部共通）の費用

◆学校説明会

本校　6月27日（日）、7月25日（日）、8月11日（水）・25日（水）、9月12日（日）、10月17日（日）＊各回とも午後2時から／札幌・7月28日（水）／盛岡7月29日（木）／新潟・7月30日（金）／鹿児島・8月5日（木）／福岡・8月6日（金）／大阪・8月18日（水）／名古屋・8月19日（木）／静岡・8月20日（金）＊地方につきましての詳細はお問い合わせください

＊問い合わせ先 ☎ 03-5330-2870

講師は語る



馬場誠二先生
教務部課長
企画担当

楽することはできる　伸びたいなら本気で

DEAでは基本的な授業のほかにも、本人が希望すれば受講することのできる選択授業を多く揃えています。たとえばプログラムコースであれば、プレイステーション用のCPUであるR3000とか、企画であればシナリオ、工程管理、カードゲーム、SLGの思考ルーチンなどです。楽をしようと思えばそれで過ごせるかもしれませんが、本当に伸びる人というのは、ヤル気のある人。どこまで根気が続くかガマン大会のようなものですから。

毎年、ゴールデンウイークを終えると、学生の目つきが必ず違ってくるんですよ。ゲームで遊ぶことと作ることは、根本的に違うということに気づいたんでしょうね。当校は社会人としてのマナーから教育するので他校よりは厳しいかもしれませんが、おもしろいゲームを作りたい、という強い意志があれば必ず乗り切れるはずです。また、ゲームが好きなだけでは既存のゲームを超えるような作品は作れませんので、ゲーム以外の知識（小説・映画・音楽等）を高めて、自分の表現したいものを確立していってほしいですね。

授業内容としては、プログラム希望やグラフィック希望の学生も、入学してから夏休みに入るまでの期間は、皆が同じ授業を受ける。それは最近のゲーム制作が集団作業であり、企画マンだからといってプログラミングやサウンド、グラフィックについて知らなければ、企画書を書けるはずがないという考えがあってのこと。マクロとは？　アルゴリズムとは何なのか？　なぜ減色する必要があるのか？　あれこれ考えた結果、入学当初は共通の授業を受けさせるべきだという結果に到達したからである。

夏休み明けから1年生の終わりにかけて、いよいよ専門分野の勉強に入る。2年生になると就職活動を行わなくてはいけないので、結果として1年終了時あたりには自分の作品として1～2点は持っているのが理想的だ。2年生の上期には、共同制作を開始する。このとき作るものは就職活動用の作品にもなるし、集団で物事に立ち向かうというグループ作業に対する社会性を高める点でも効果がある。

DEAではどんな企業に入社したとしても、どんなハードウェアであっても、どんなジャンルにでも対応できるような現場に即した指導を行っているという。たとえば「ファイナルファンタジー」と『GUNPEY』を作るには、どちらもプログラムの開発という作業が必要になる。しかし、そこで必要とする知識やチームの人数も、両者は全然違ってくる。そういった見地からも、プログラムでは言語はもちろんのこと、アルゴリズムの勉強にも力を入れているという。

一見すると実作業に関係のないような科目が授業に組み込まれているというわけだ。ハードウェアを理解するために基礎数学力を、またCGを描くためにはデッサン力が必要で、物を見る力を養うためにも紙に絵を描かせてみたりする。センスも必要ではあるが、四角い箱を四角く描けるだけの表現力がなければ、ポリゴンモデルも作れないということなのである。

さらに言えば、四角い箱を回して見るためには関数も必要であるし、RPGのパラメータ計算には行列が必要。つまり、プログラマーは数学も勉強するべき、なのだ。

またRPGを作るために、ファンタジーを理解する目的からTRPGを遊ぶように、と推奨もしている。TRPGをプレイすることでファンタジーに対する理解が深まるうえ、パラメータ増減に関する知識も増える。なによりも人と会話するのに慣れることができるという。講師は「ファンタジーを知らない人がファンタジーRPGを作ると、モドキになってしまう。モドキしか作れない人は、就職できないんですよ」と説明する。

ソフトは営利目的の商品の一つである

DEAが声を大にして教えていることは、ほかにもある。それは、ゲームソフトは誰かに金を出して買ってもらう商品である、という点。自分の作ったゲームはお金をもらうために作っており、売れなくては意味がない。売るには営業活動が必要だ。そこで、まず問屋とはなんだろう？といった内容の授業も行われている。こうした授業は学生にとって、衝撃的な内容であるものの、将来社会に出ていく上で必要不可欠なものでもある。

いくらいい作品を作ったとしても、それが売れる作品でなくては意味がない。インカムの意識、営業概念をもつクリエイターでなければ、生き残っていくことはできない。それが、資本主義の中でゲームを商業目的で作っていくことだということを、学生は耳が痛くなるほど聞かされるという。

就職を前提とした基礎的マナー授業も

DEAでは、就職に向けた特別な授業もいくつか行っている。それは挨拶の仕方や、履歴書の書き方。アポイントの取り方に、面接の受け答えといったものだ。

特に面接については、事前のアンケートをベースにした学長面接が1年次よりあり、各学生の適性・将来の希望を十分考慮した進路指導を行っている。また挨拶の仕方などに関しても、平常時から当たり前のこととして覚え込むまで勉強すべきとの考え方をもっている。

その一環として先生に対しての礼儀作法に関しては徹底させており、レポート提出の仕方一つにしても、キチンとできるまで10分でも15分でも、何度でもやり直させている。

「社会人としての挨拶や受け答えができるかどうかは、非常に重要。実力をもってここを卒業しても、ゲームメーカーの入社試験時には、大卒の人に比べれば不利だと思うんです。では目に留めてもらうためにはどうすればいいか？　とか、そういうことを考えていくと、礼儀作法は重視すべきなんですよ」と、講師は話す。



本校卒業生（チーム名k-kool）によるプログラム作品「―MARIA―マリア」



プログラムエキスパートコースではプレイステーション用プログラム開発ツール「ネットやろうぜスタータキット」を活用



最新CGソフトSoft Image（3D）、FARLUX（2D）を完備するグラフィックデザインコース

学生のヤル気



佐藤甲児さん
プログラムエキスパートコース

プログラマー目指し仕事を辞めて入学

僕は一度、社会人として就職していたんですが、どうしてもプログラマーになりたくて、仕事を辞めてDEAに入学しました。ここを選んだ理由は、設備が充実していたのと、清潔感があったことですね。

今2年生にあがったところなのですが、1年生のときは主にC言語を勉強しました。けれどもグラフィックツールの使い方なども、本格的ではないにしろ勉強するんですよ。結局のところ、プログラマーだってグラフィックデータがどうやってできているのか、知らないと作りようがないですからね。

それから、学校ではC言語しか学びませんが、趣味でアセンブラを勉強しているんですよ。本を買って自習していますが、やっぱりわからないようなところも多くて。けれども、先生はそんなアセンブラの質問にも応じてくれるので、かなり助かっています。

アマチュアによるCGアニメーション作品のコンテストを主催する

「PROJECT TEAM DoGA」の世界

ここで紹介する団体は、個人で、しかもアマチュアの立場でCGアニメを制作する人たちを支えている組織だ。個人で制作する人たちの考え方に触れ、CGアニメ制作の楽しみを探ってみよう。

PROJECT TEAM DoGA（以下ドーガ）とは、個人ベースのCGアニメーション制作における新しいデジタル映像文化を広めるために活動している非営利団体だ。

きっかけは代表者である、かまたゆたか氏が8ミリフィルムで自主制作映画を経験し、映像を作る楽しみを知ったこと。実写では撮影スタッフや役者など多くの協力者が必要で、労力、経費がかかることから、個人ベースでの制作が可能なCGアニメーションに将来性を感じたからだという。

しかし現実問題として、設立当時は個人ベースによるCGアニメーション制作はハードウェア環境などの問題があるため、大阪大学コンピュータクラブや京大マイコンクラブなど、大学のコンピュータクラブの共同研究プロジェクトというかたちで1986年に発足したのである。

ドーガはCGアニメ制作システムの研究・開発と配布、あるいはCGアニメ作品の制作といった活動を行う。その活動の目玉として、毎年「アマチュアCGAコンテスト」を開催しており、去る4月には第11回の結果発表を行った。

コンテストの募集内容は、「コンピュータを使用したアマチュアのオリジナル映像作品」という簡潔なもの。それだけに、毎年個性的な作品が寄せられるそうだ。

最近の投稿者の傾向は、学生とフリーター、社会人からの応募が、ほぼ同数。年齢は18～35歳くらいで、性別では圧倒的に男性の割合が多い。また最近、CG系の専門学校生によるグループ単位の応募が目立つほか、就職目的で制作した作品を応募するケースも増えてきているという。過去の入賞者の半数以上がプロになっている。ナムコのプレイステーション用ゲームソフト『レイジレーサー』のオープニングムービーを制作した由水圭氏も入選者だ。

しかし、プロになったものの商業目的の作品だけを作ることに疑問を感じ、自由な作品作りを目指して、就職しないというケースが、最近増えてきているという。

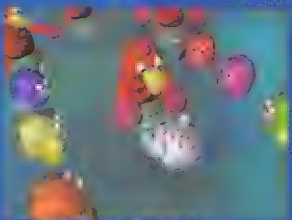
ドーガでは、一般的にCG動画の魅力として語られているような「CGならではの表現」や「CGだからこそ可能なカメラワーク」というものは、それほど重視しているわけではない。むしろ重要なのは、映像制作を個人ベースで行うことができ、しかも自分のイメージを発信できる環境を求めていった結果、その手段としてCGがあっただけなのだという。

アマチュアなりの表現の場所、たとえばマンガなら趣味で同人誌を作ったり、個人でマンガを描く。歌ならカラオケやアマチュアバンド。しかし映像などのメディアにおいては、8ミリフィルムが事実上消滅してしまい、趣味で映画やアニメを作っているケースはほとんど少数派となってしまった。テレビやビデオ、映画にゲームなどに代表される最も身近なメディアである映像だけが、なぜかプロとアマチュア、さらにいえばプロと個人の関係が不均衡である、そこがDoGAの疑問であり出発点であったという。

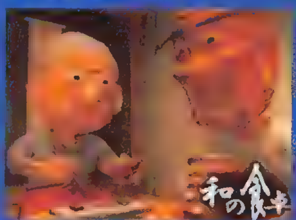
「CGという表現方法を得て、個人ベースで映像作品が作れるようになった今だからこそ、個人から発信される、従来とは全く異なる映像文化が生まれる。CGの魅力や可能性は、そこにある」

と、かまた氏は熱く語る。

《今年の応募作品の傾向》



『RESQ AMIGO』成田真人



『和の食卓』胡本満久、[illegible]、岩田和哉

第11回コンテストにおいて目立った傾向としては、世紀末やノストラダムス、不況などの影響か人が死んだり、グロテスクだったりと暗い雰囲気のものが多かったという。しかしながらそういった作品にはオリジナリティが不足しており、結果的には大半が選外となったため、入選作にはこの傾向は見られない。

かまた氏によると、コンテストに応募してくる作品には、何かしらのトレンドがあるという。戦闘機による宇宙戦争ものは5年くらい前には流行っていたが、ここ数年は全く見なくなったとか、そんななかでもロボットの戦闘ものは根強く残っているなど。最近は昔に比べて実験映像的なものが減り、ストーリーもシッカリした作品が増える傾向にあるという。

PROJECT TEAM DoGAに一問一答

――コンテストで使用されているハードやソフトなどの推移は？

かまた　3年前までは、ハードはX68000とPC9801。ソフトはDoGA CGAシステムが中心でしたが、現在ではハードはMacintoshとWindowsに移行し、ソフトもLightwave3D等が中心になっています。専門学校生からの応募だとプロ用のAlias waveｆront PowerAnimatorや、SOFTIMAGEなどのソフトが多くなりました。パソコンCPUのパワーやハードディスク容量、メモリ容量は3年で10倍になり、計算上では10年で数千倍になります。事実、第1回ではフロッピーディスク1～2枚の投稿があったのに、今やCD-R10数枚の膨大なデータの作品もあります。

――専門学校単位など、グループでの応募は割合として多いですか。

かまた　それほど多いわけではないですよ。専門学校はともかく、普通の環境下では地理的に家が近くて、しかも目指すところも同じ、技術レベルが同程度でないと難しいという理由もありますし。

――審査におけるポイントとは？

かまた　内容としてはテーマやストーリー、題材。映像はカメラワーク、カット構成、構図、映像セ

第2話』アロアスフゥ、『THE LAST MISSON』長瀬大学（上から6点）、『R^2 THE ROCKET RACER』安田兼盛、『RESQ AMIGO』成田真人、『Return』村上寛光、『せんたく危機一発』清家征雄（上下2段左から4点）。敬称略

『第11回アマチュアCGAコンテスト』受賞作はコレだ!!

ユーモア賞



【Mission : Li'l bit】
山口秀行

＜作者より＞
山口秀行公式発表作第２弾です。ＣＧだから、という前置きなしに評価してもらえる映像作品、楽しくて何度も見たくなるＣＧアニメーションを目指しました。キャラクターの動きと表情を重視して制作しました。

＜解　説＞
表現方法がＣＧだったというだけで、登場人物の動きや表情の変化、そして雰囲気までが、ディズニー映画を思わせるほどの完成度を誇る。オリジナルデザインである登場キャラクターも、ポイントが高い。

映像賞

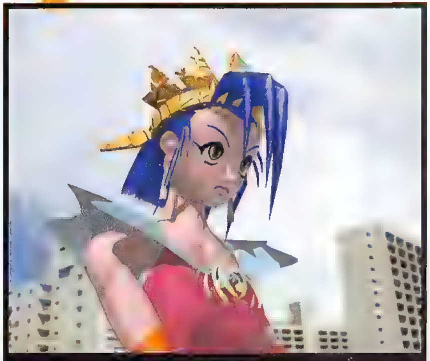


【BATTLE CHASE 2】
河野達也

＜作者より＞
有名な某SF小説を元に、いろんな要素を取り入れて制作しました。爆発・煙等のエフェクトに特に苦労しました。またパワード・スーツがなかなか思い通りに動かず、かなり無理な動きをしているシーンもあります（笑）。

＜解　説＞
宇宙空間を漂う母船より、パワードスーツが未知の惑星へと降下。そして敵基地で大暴れしているところに、正体不明の巨大な敵機が出現。そして対抗すべくバルカンを発射するが、弾切れしてしまい……。

作品賞



【It's gauche to say】
腰原仁志

＜作者より＞
タイトルもテーマも「言うだけ野暮」なので、F.A.Q.を作ってみました。
Q・チーム名「グンニグル・フォース」は「グングニル」では？
A・姫様に向かってその質問をした方は、3日間独房行きです。

＜解　説＞
グンニグル・フォースと呼ばれる3人組の活躍を描いた物語。グンニグル・フォースは敵機との空中戦を交えたあと、ShowWhiteへと合体。さらにGriffin the Knightも合体し、最終形態のKing of Bravesへ変形！

◆入選作品を見たい人は◆

第11回のコンテスト入選作品全26本を収録した『第11回アマチュアCGAコンテスト入選作品集』(2500円)ビデオテープ（VHS140分、解説本付き）を発売しています。第10回以前のテープは売り切れですが、第10回までの入選作品の中から、特にリクエストの多かった作品28本を収録した『The BEST』（VHS150分、解説本付き）、また第9回でグランプリを受賞した比嘉さんの作品を集めた『ロマのフ比嘉作品集』(VHS40分)も販売しています。
ご希望の方は、ホームページ、Eメール、ハガキ、郵便振替のいずれかで。詳細は、下記へお尋ねください。

〒533-0032　大阪市東淀川区淡路5-17-2-102
PROJECT TEAM DoGA・ビデオ発送係
FAX：06-6321-4841
Eメール：Video@doga.co.jp
URL：http//www.doga.co.jp/ptdoga/video/

ンス。CG技術はモデリングやモーション、レンダリング。エンターテインメント性ならおもしろさやオチ、意外性といった点。あとはCGAへの情熱や努力、アマチュアらしさ、完成度、テンポ、オリジナリティ、新規性も見ます。
――コンテスト入賞を目指して勉強するなら何を学ぶべきですか。
かまた　映像の基本知識を身につけ、その知識をもとに優れた作品を見て分析することが、最適です。そのほかにはストーリーの作成法を勉強したり、テーマについて考えるのもいいですね。人と違う個性をもち、何を訴えたいかを考え、自分の目で見て感じることです。

●「ゲームスクール特集」トビラ（85ページ）に掲載した第11回の入選作品と氏名：「arx」ヤマダヒロユキ、「second human EVAdam」小寺知洋、『IMPERFECT』山田政孝、『存在／マンゴ・ミーニーズ』嶺井孝仁、『社長ノ民話

■専門性を重視した講座数の多さを誇るゲームスクール



東京ゲームデザイナー学院

〒151-0053　東京都渋谷区代々木3-57-6　◆問い合わせ先　☎03-3370-2720

基礎を積み重ねた上に確かな技術がある

代々木に校舎を構える大手ゲームスクールの東京ゲームデザイナー学院。「一人でゲームをデザインできること」——校名の由来であり学校の方針である。それは、実践力に重きを置き、実習を推進する同校のもう一つの特徴に通じている。

入学時の学歴は不問という門戸の広さは、才能ある数多くの人々を待っている姿勢であり、実践を伴った全コースのカリキュラムには、基礎的な授業を多く取り入れている。たとえば「ゲームデザイナー養成講座」ではBASIC、C言語、アセンブラを順に学習し、それらの言語を使ったゲームを作る。この過程で、言語の基礎とゲーム制作の感覚を習得させる。

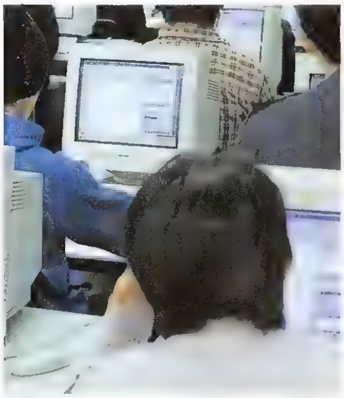
しかし、「基礎を中心に」とはいうものの、学生が最終的に到達するレベルは高い。特に3年制を設けてるコースでは、卒業制作にCGアニメがふんだんに使われた優れたRPGなどが誕生している。基礎を積み重ねた上での、確かな技術をもつ学生の養成——一芸に秀で、なおかつ全般に及んで基礎的な知識をもつクリエイターを育てる同校の方針が実を結び、実績となっている。

豊富なコース設定 多様な選択が可能

東京ゲームデザイナー学院には市販の教科書が存在しない。最新の技術を教えるために、全ての授業で講師自らが教科書を作成し、それを基に授業を行っているのだ。「市販の教科書では情報の鮮度が低く、日進月歩の技術革新に対応することが難しいから」というのがその理由である。時代の波に乗り遅れないよう、常に新しい技術と情報を生徒に提供している。

また、多くの職種が増え、細分化した分野でプロフェッショナルが求められるゲーム業界の現状に対応すべく、専門知識と技術に特化した多数のコース設定も、他校には見られない、学生にとって注目すべき大きな魅力となっている。

カリキュラム内容を見ると、グラフィック関連だけでも10を超えるコースが用意されており、学生の目的や経済状況に合わせコースを選択できる。たとえば「ゲームデザイナー養成講座」をのぞいてみると1年制、2年制、3年制のコースに分かれており、学習期間にも幅広い選択肢をもたせ、学生がどのような状況でも勉強に取り組みやすくしている。将来、ゲームクリエイターとしてトータルの知識を身につけたいなら、この講座がおススメだ。プログラミング、グラフィック、サウンドといったゲーム制作全体のディレクションをしっかりと学ぶことができる。



授業が終わっても、疑問があれば講師に指導を受ける場面もよく見られる

Course

■ゲームクリエイター科

- ゲームデザイナー養成講座（全日1･2･3年制）
  設置校：東京校・横浜校・大宮校
- ゲームアーティスト・ゲームキャラクターデザイナー養成講座
  （全日1･2年制）　設置校：東京校・横浜校・大宮校
- ゲームアーティスト・ゲームCGクリエイター養成講座
  （全日1･2年制）　設置校：東京校・横浜校・大宮校
- 3Dグラフィック＆モーションキャプチャークリエイター養成講座
  （全日2･3年制）　設置校：東京校
- ゲーム企画・シナリオライター養成講座
  （全日1･2･3年制）　設置校：東京校
- ゲーム評論・雑誌ライター養成講座
  （全日2･3年制）　設置校：東京校
- サウンドクリエイター養成講座
  （全日1･2年制）　設置校：東京校
- ネットワークゲームクリエイター養成講座
  （全日1･2年制）設置校：東京校
- ゲームビジネスプロデューサー＆ディレクター養成講座
  （全日1･2年制）　設置校：東京校

【夜間】（東京校）

- ゲームデザイナー養成講座
- ゲームアーティスト・ゲームキャラクターデザイナー養成講座
- ゲームアーティスト・ゲームCGクリエイター養成講座
- 3Dグラフィック＆モーションキャプチャークリエイター養成講座

Cost

■初年度入学費用　850,000円〜1,350,000円
（入学金、授業料、教材費を含む。詳細は資料請求の上ご確認ください）

◆ 無料1日体験入学：予約の上お越しください

【大阪ゲームデザイナー学院】〒530-0041
大阪府大阪市北区天神橋1-12-6　☎06-6882-4980
【名古屋ゲームデザイナー学院】〒453-0801
愛知県名古屋市中村区太閤4-9-26　☎052-452-5901

講師は語る

丸山先生
ゲームアーティスト・ゲームCGクリエイター養成講座講師

ゲームを作りたい人なら大歓迎

当校では何より基礎を養ってほしいということから、プログラム系の学科なら言語の習熟、ビジュアル系の学科ならデッサンや色彩、構成などに重点を置いてカリキュラムを組んでいることが特色です。つまり、どの学科でも基礎が大切ということです。そのため、入学直後からしばらくは基礎を重点的に指導します。

学生の中には入学前に課題がどのくらい出されるかその量を気にする人が多いのですが、1つの課題にかける提出期間を長めにとってありますので心配はないと思いますが、わからない点があったらいつでも積極的に質問をしてほしいですね。

最後に、この学校は入学に資格は必要ありません。経験がなくても、漠然と「ゲーム業界に入りたい」くらいにしか考えていない人でも歓迎します。授業を受けていくうちに経験が積まれ、やりたいことがみつかると思います。ただし、入学前に「ゲームで遊びたいだけのか、それともゲームを作りたいのか」をよく考えてから来てください。

「ゲームアーティスト・ゲームCGクリエイター養成講座」と「ゲームアーティスト・ゲームキャラクターデザイン養成講座」は、同じグラフィック系の講座であるが、カリキュラムの内容には明らかな違いをはっきりと見せている。「ゲームCGクリエイター養成講座」ではゲーム全般に関わってくるCG、たとえば背景やムービーなど、ビジュアル面においてゲームに必要なあらゆるCGの作り方を習得していく。

一方、「ゲームキャラクターデザイン養成講座」は、ゲームに登場する人物などのデザインを行うことが中心となり、より魅力的なキャラクターを作っていく方法を、CGも含めて習得する授業を受けるのである。

全コースにおいて、カリキュラムの選択は入学時に行わねばならないが、しっかりと説明会等に行き、説明を受け、納得するまで質問すれば問題はないだろう。また、同校は各コース、養成講座にその専門分野のプロフェッショナルが講師として在籍し、授業を行う。だから、志望する分野についての専門知識や技術をより多く吸収することが可能なのだ。

パソコンを使わない教育の充実

"ゲーム制作"パソコンでの作業ばかりに目が行きやすいものだが、しっかりと感性を磨き、基礎を固めることも重要であると考える同校では、パソコンを使わない授業を数多く設置しており、また一つの特徴として、挙げられるであろう。

特にグラフィック系の学科の場合、初年度の授業はデッサンや造形など、絵の基本を養う授業に多くの時間をかけている。

これらの授業は特にパソコンを使ったことがない学生に対し「徐々に教えていく」という意味で、非常に役に立っている。絵について描き方も何も知らない学生に、パソコンの授業ばかりふんだんに盛り込むと、できないことだらけとなり、ついてこられなくなる不安もある。しかし、まず先に絵をある程度描けるようになることで、心に余裕ができてくれば、自然と『自分の絵をCGで表現すると、どうなるか?』ということにも興味が湧いてくる。そうなれば、学習意欲をもってCGに取り組むことができるようになるというわけだ。

現状も、入学してくる学生のほとんどがパソコンを知らず、CGをどのように描くのかを知っている人は、ごくわずかだという。だが、どの学生も卒業時には、普通にCGを描き、自由に創作することができるようになっているのだ。

「新入生の中にはパソコンを持っていたり、CGの描き方を知っている学生との差を心配する人が多いですが、最初は差があったとしても、最後は対等なレベルになります。むしろ最初から知っていると油断しやすいので、結果的には伸びる学生というのは、何も知らない人のほうが多いですね。最初、何も知識のなかった者が、超大手の企業に入った実績もあります。結局、環境に左右されず、がんばった者が伸びますね」と、講師も自信をもって答えてくれた。事実、パソコンのことをまったく知らない人をしっかり考えた上でカリキュラムを用意しているので、パソコンへの不安が残る人は、同校の説明会に足を運んで、その目と耳で確かめてほしい。きっと不安の一つが解消されるだろう。

また、"自分のやりたいこと"の実現に合わせて、ゲームについてあらゆる側面から、しかもトータルで学べるさまざまな学科コースが設定されている。

「ゲーム企画・シナリオライター養成講座」や、「3Dグラフィック&モーションキャプチャークリエイター養成講座」などでは、プログラムを必修とするコースと、そうでないコースが用意されている。プログラムを行わないコースでは、ゲームの企画からゲームシナリオ制作、ゲーム心理学、マーケティングと、ゲームを作る上で必要な幅広い知識を身につけるための授業がある。

プログラミングはしなくとも作りたいゲームが頭の中にたくさんある、という人向きの講座だ。

その他、「ネットワークゲームクリエイター養成講座」「ゲームビジネスプロデューサー&ディレクター養成講座」なども、年々進化を続けるゲーム業界のニーズに対応した講座として、同校ならでは。これも要チェックポイントだ。

自主制作に適した環境設備

同校では通常、毎日夜8時まで自由にパソコンを使えるシステムがあり、家にパソコンがなくとも、課題をやったり、自主制作を行うことができるようになっている。

また、学校内の教室も届け出を出せば、放課後に使えるので、自由に勉強に取り組むこともできる。つまり、別の教室で絵を描いていて、CG処理が必要になれば、いつでもパソコンの使用が可能なのだ。実際に授業が終わっても帰る学生より、他の教室へ移動したり、その教室に残り、講師に質問をする学生などが多く見られた。

このような環境からも、押し付けの教育ではなく学生の自主性を最も重んじている同校の特徴がうかがえるだろう。



デッサンや造形を知ってこそ、グラフィックの技術や創造性が発揮できるもの

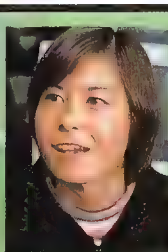
学生のヤル気

確かな基礎固め 毎日が充実!



上野園 敬さん

この学校を選んだ理由は、有名ゲーム会社に数多く卒業生が就職していること。それと、何より先生の話が感覚的に自分に合っていたからです。これなら、授業でもしっかり教えてくれるなと思い、決めました。



糸川奈津子さん

入学したらゲームで遊んでいる時間はなくなります。そのことをよく考えて、覚悟して来たほうがいいと思います。あとはその人のヤル気次第。どこでも同じだと思いますが、楽に学べる技術はないと思います。基礎から学んで自信をつけるならここをお勧めします。



阿部司さん

もともとゲームを作りたかったのですが、入学するまでは何から始めていいのかわからず、イライラしていました。それにゲームを作るための授業というのも、想像がつかず不安が大きかったですね。でも、授業を受けてからは着実に一つひとつが進み始めた印象です。今では毎日が大切に思えます。



栗原いずみさん

毎日の生活は課題に追われることが多くなりますね。普段、ゲームをやっていた時間がそのまま課題をする時間になっちゃいました(笑)。でも、ゲームをやるためではなく作るために入学したのですから、毎日は充実しています。また寮から通っているので、通学時間が短いし、寮のパソコンを使わせてもらえるので、安心して課題がやりやすい環境にあるのがうれしいですね。



山村隆介さん

僕がいる学科では、主に絵に携わる授業を中心にやっています。まだ入学して間もないので、CG一辺倒ではなくて、直接イラストを描いたり、色彩を勉強したりすることが多いですね。今は基礎を養っている段階です。CGそのものの授業は、これから増えていくようです。CGをやると決めた理由は、これなら自分の思ったことを伝えやすいんじゃないかと考えたからです。

■技能、そして協調性を体得する共同作業を重視



東京コンピュータ専門学校

〒161-0033　東京都新宿区下落合1-1-8
◆問い合わせ先　☎0120-033-227
◆ホームページ　http://www.tokyo-computer.ac.jp/
◆ E-mailアドレス　tics@tokyo-computer.ac.jp

全科共通のカリキュラムを学び自分の適性を知る

全コース合わせても学生数が520人という、比較的コンパクトな東京コンピュータ専門学校の特徴は入学してから半年間、夏休みまでの期間に限っては、どんなコースに入学したとしても共通のカリキュラムを学ぶことになるという点。

このようなスタイルをとる理由は、ゲーム作りを目指しているのであれば、プログラマーだからといってサウンドやグラフィックのことを知らなければ仕事にならないし、その逆もまた然りだから、というわけだ。さらに、この期間中にさまざまなコースについての基礎を学ぶことで、本当に自分がやりたいコースはどれなのか？　本当にそのコースのまま進んでよいのか？　を考える時間が本人に与えられている、というものでもある。

コースの選択は夏休み明けに決定することになるのだが、夏休み前には各コースの担当教師から9月以降のカリキュラム内容についてガイダンスが行われるため、学生たちは夏休みのあいだに自分の進路を検討できる仕組みになっている。

ゲームクリエイティブコースを学ぶ場合、その性質上、カリキュラムのなかでコンピュータを使用する授業の割合は、相当なもの。この学校では学生1人に対し、必ず1台のマシンが割り振られるようになっている。マシンの内訳は、一般的なWindows機とMacOS機が大半を占めるものの、シリコングラフィックスも何台か導入している。

また授業のない平日の授業後や土曜日などは、届け出さえ事前に出しておけば、機材を自由に使うこともできる。特に平日では授業を終えたあと、学校に残っている講師に質問をしながら機材を使えるため、積極的に利用している学生も多い。ゲーム系企業のなかでも、クリエイター系の職種については応募時に作品が必要になるケースが多く、提出用の作品を仕上げるために利用するケースも目立っているという。



授業が終わっても、疑問があれば講師に指導を受ける場面もよく見られる

学校にいながら"企業の一員"として現場を学ぶ

同校では学生に、プロのゲーム作りとはどういうものなのかを体験させる場を提供している。その一つが「インターンシップ制度」。具体的には、3年生になるとソフト会社で一定期間仕事をし、実際の開発現場を経験するというものだ。ゲームソフト作りの技術や知識、職場の雰囲気、

Course

＜ゲーム関連学科＞
■情報処理科（3年制）
クリエイティブ系
・ゲームクリエイティブコース
・ゲーム・アニメ声優専攻
・ゲームグラフィック専攻
・ゲームプログラム専攻
・ゲームシナリオ専攻

Cost

■初年度入学費用
1,350,000円＝入学金100,000円、授業料900,000円、実習費350,000円（2年度以降1,250,000円）

◆学校見学会　所要時間はすべて2時間。全体説明、校内見学のほか、適性診断コーナー、希望コースごとの「楽しい体験実習」もある。6月20日（日）、7月11日（日）・18日（日）は午後1時～。7月24日（土）・31日（土）、8月4日（水）・7日（土）・11日（水）・21日（土）・25日（水）、9月5日（日）・11日（土）・19日（日）・25日（土）は午前10時～と午後1時からの2回開く。10月以降も開催しているので、日程の詳細は上記問い合わせ先へ

講師は語る



酒井啓行先生
ゲームクリエイティブ講師（ディレクター）

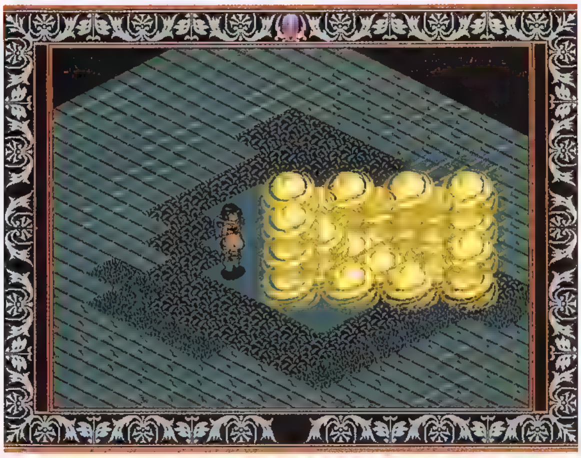
作りたいという強い意志を持ってほしい

今の時代、高校は誰もが行って当たり前になっています。そこから先、大学に進むか専門学校に進むか、あるいは就職するかは、自分で決めることですよね。そこで、専門学校を選ぶのですから、自分の意志で来たということを忘れないでほしいんです。

このコースは3年制ですが、入学してから卒業するまで、全員が残っているわけではありません。理由は人それぞれでしょうけれども、残っていく人というのは自分の作りたいものや、好きなものをキチンと持っている人なんですよ。その目標に対して努力できる人に、学校に来てほしいと思っています。

ヤル気さえもっていれば、たとえコンピュータに触れたことのないような初心者から始めたとしても、ちゃんとゲームが作れるようなレベルに達するまで教えてあげられる自信がありますからね。

Teacher





藤木剛さん（情報処理科ゲームクリエイティブコース　プログラム専攻卒業）「3年間の集大成です」、田崎亮さん「新しいことに次々と挑戦したいです」・柳谷秀樹さん「いつか大物になって帰ってきます」・若菜良司さん「大変でしたが、やりがいはありました」（以上ゲームクリエイティブコース　グラフィック専攻卒業）が共同制作

そしてそこで働く人たちに接することができる貴重な制度として、ぜひチェックしてほしい。

そのほかにも、東京コンピュータ専門学校には特筆すべき活動がある。「東コンクリエイト（株）」という同校の関連会社を通して、外部の企業からプログラムやグラフィック、サウンド制作などの依頼を受け、登録を行った学生たちがその制作に携わるのである。クライアントも、個人でなく企業に対して仕事を発注することになるため、ギャランティや納期、クオリティなどの面についても安心して発注できる。

学生側も、ソフトハウスなどに出向かなくても商品としてのソフト作りを実践できるようになった。ちなみに、この制度への登録は在学中の学生はもちろん、OBも受け付けているため、万一卒業時に希望の就職先が見つからなかったというようなときがあったとしても、給料をもらいながらスキルアップを図ることができる。

今、この東コンクリエイトによって、新しい動きが生まれようとしている。それは外部から部分的なゲーム制作を受注するだけでなく、制度に登録するメンバーだけで1本のソフトを作り、インディーズマーケットに販売しようとしているという。学校側としては、将来的に一つの独立したソフトハウスにまで成長させていきたいという意向もある。

共同作業を通して社会人としての常識も学ぶ

同校では、現役でソフトハウスに勤務しているクリエイターを非常勤講師として招くケースも非常に多い、という。こうしたプロのレクチャーにより机上の空論ではなく「現実問題として、使える技術やアイデア、センス」を学ぶことができる。「確かに5年とか10年という昔には、プログラマーといえば徹夜の連続で、プログラムさえ作れれば"人間的にはダメな人"でも構わないという風潮がありました。でも、今は違う。ソフトハウスでも普通の勤務体系で、スーツを着て出社する会社が多くなってきています。けれども誤解している学生が、未だに多いんですよ」と、担当講師はいう。

そういった理由からも、現在クリエイターには職種に特化した技能に加えて、協調性や人とのコミュニケーションという一般的な社会人として必要な要素が同様に求められ始めている。そういった背景を考慮し、同校ではゲーム企画を目指している学生であれば、1年生のときは企画書作り。そして2～3年目には、1本の作品を8人程度のグループで作らせるようにしている。

グループを作らせるときも親しい仲間だけで集まらないようにと、不公平のないよう出席番号順で決めているという。1つのグループはプログラマー2人、企画2人、そしてグラフィック4人というのが、基本的な内訳である。

それぞれの担当者を、2人以上にしているのには理由がある。企画などについては本来1人でも機能する部分なのだが、あえて2人にした背景には、その2人で競わせたいという気持ちもあるという。グループ内のメンバーに対して自分の企画をプレゼンテーションし、よさをアピールする必然性が発生するため、その経験が将来に役立つという考え方である。もちろん争いを嫌うタイプの学生は多数決で企画を決めたり、自分が先に退いてしまうケースもあるそうだが、教師側は「殴り合いに発展してしまうくらい、お互いの意見をぶつけ合うべきだ」と勧める。

いい企画やアイデアをもっている人間が、必ずしもリーダー向きの人材ではない。もちろん、その逆も然りである。学生たちの動きを見ていると、どうしてもリーダー向きの活発な学生がリーダーシップを取り、自分の企画を押し通してしまいそうになる。そこで講師は、リーダー向きの学生にはディレクターを勧めるなど、グループ制作を助力している。

もちろん、こういったグループ作業は、ゲーム作りを勉強中の学生たちだけに限ったことではない。たとえばCG科の学生とサウンド科の学生が協力してミュージック・クリップを作ったりもしている。

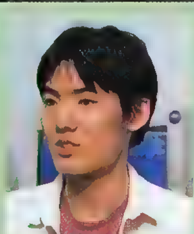
ゲーム作りにしろ、CGにしろ、結局就職したときにはグループで作業をすることは避けられない事実である。いくらクリエイターが芸術家タイプとはいえ、他人との共同作業ができないようでは、企業も扱いづらい人材になってしまう。そこで、こうした経験を積むことでグループ作業に対する予習となれば、と考えたわけである。

キリスト教に接して人との関わり方を知る

またこの学校の校風として、非常に自由な雰囲気があるのも特徴の一つ。その理由は、学校がミッションスクールであることが関係しているようだ。授業のなかには「キリスト教倫理学」という科目があり、映画を見たり、社会問題について考えたりする、道徳のような内容が多いという。もちろん、ミッションスクールだからといって学生に宗教を強制しているようなことはなく、授業として存在しているだけである。

このようにキリスト教の教えを取り入れた理由を、同校・常務理事の三須秀男氏は「コンピュータを学ぶということは、人間性とは対極にあるものなんですよ。1人でも作業ができてしまうし、むしろ内に向かうことのほうが多くなりがちです。だからこそ余計、人間との関わり方などについても、授業で取り入れていくべきではないかと考えたのです」と話してくれた。

学生のヤル気



笹目岳史さん
ゲームクリエイティブコース
プログラム専攻

共同作業から人間関係も学ぶ

僕はもともとゲームに興味があって、高校時代に富士通のFM-TOWNSでプログラムを作ったりしていました。ただ、そのとき使っていた言語はF-BASICだったので、本格的なゲームのプログラミングを学べると聞いて、この学校を選びました。

学校では2年生になるとグループでゲームを作る、共同制作というものがあります。1年間に2～3本作ることになるのですが、このとき組むグループって、先生が決定するんですよ。だから、ふだん仲のいい友達と組むというわけにはいきません。でも逆に、知らない人と知り合うことで、人間関係の勉強ができるんです。

企画を決めるためにお店で会議を始めたら全然決まらなくて、そのまま徹夜しなくちゃならなかったりと辛いことも多いんですが、今ではいい思い出になっています。

■自主性を重んじる自由な校風で実力をつける



姉妹校

日本ゲームソフト学院／東京アニメーター学院

日本ゲームソフト学院
〒101-0061　東京都千代田区三崎町3-4-9
◆問い合わせ先　☎03-3261-8211
◆ホームページ　http://www.tag.co.jp/（制作中）

東京アニメーター学院
〒101-0061　東京都千代田区三崎町3-4-9
◆問い合わせ先　☎03-5276-1511
◆ホームページ　http://www.tag.co.jp/（制作中）

5コースに分かれ実践的な技能を身につける

アニメーション、漫画、イラスト、声優などで実績のある東京アニメーター学院。そのノウハウを生かし、姉妹校としてゲームデザイナーを育成するために設立されたのがこの日本ゲームソフト学院だ。

一口にゲームデザイナーを育成するといっても、ゲームソフトを作る場合、シナリオ制作やデザインをするだけではない。企画の立ち上げからスケジュールの調整、各業務の連絡など、細かい作業の連続である。こうした現場の手順を知り、より実践的な勉強をすることが実作業の現場では求められている。そのため、本校では5コースに学科を分けて指導している。学生は自分がどんなジャンルで、どんな会社に就職を希望するかによって学科を選択、それに合わせた学習をするわけだ。

たとえばコンシューマー用のゲーム開発をしている会社にプログラマーとして就職を希望しているとしたら、「プログラム科」のコンシューマーゲーム制作課程を選択する、といった具合に、より希望に合った具体的な技能を身につけることができる。

専門性の高い指導で夢が実現できる

もちろん最初は、全学科とも初心者用のプログラムを組んで授業を進めている。どの学科に入っても1年目の7月ぐらいまではその学科に必要な基礎をしっかり固める。また、1クラスを5～6人のチームに編成し、その中で学生のわからないことをそのままにせず、講師がとことん指導してくれる。その後、より技能を高める専門課程に入っていく。こうしたきめ細やかな指導が行われるので、わずか2年間でプロとして通用する技能を、身につけることができるのだ。だからこそ、学科を選ぶときには自分の適性、将来設計を考えて選択したい。

たとえば、おもしろいアイデアをたくさん抱えた人や、それを生かした企画を立てる仕事をしたいのなら、「プランニング科」がいいだろう。ゲームの企画や制作、プレゼンテーションの仕方、企画書の書き方、ゲームの制作課程などを全般的に学ぶ。

また、コンピュータゲームのグラフィッカーやグラフィックデザイナーなどを目指す人は「グラフィック科」が最適だ。グラフィッカーとしての基礎を学んだ上で、ドット絵などの描写技能を集中的に学ぶコースや、映像などの分野を学ぶコースなどに分かれるが、より専門性の高い技術が学べる。就職に有利なのが「プログラム科」である。プログラマーとして即戦力となるため、プログラムの基礎知識からゲーム開発に必要な知識までまんべんなく学び、しっかり身につく。



Course

【日本ゲームソフト学院】
<ゲームデザイナー学部>
■プランニング科（全日２年制）
■グラフィック科（全日２年制）
■プログラム科（全日２年制）
■キャラクター科（全日２年制）
■デジタルサウンド科（全日２年制）
■ゲーム開発研究科（全日１年制、上記各科の卒業生が対象）
【東京アニメーター学院】
■ゲームデザイン科（全日２年制）
・プログラムコース
・プランニングコース
・グラフィックコース

Cost

【日本ゲームソフト学院】
■初年度入学費用1,080,000円＝入学金150,000円、入学申込金30,000円、年間授業料600,000円、年間諸経費300,000円（2年度以降900,000円）
■ゲーム開発研究科610,000円＝年間授業料400,000円、年間諸経費210,000円、
【東京アニメーター学院】
■初年度入学費用840,000円＝入学金160,000円、入学申込金30,000円、年間授業料360,000円、年間設備費120,000円、年間諸経費170,000円（2年度以降650,000円）

◆学院見学会　6月26日（土）、7月10日（土）・24日（土）・31日（土）

講師は語る



松岡理恵先生
教務部ＣＧ学科講師

ヤル気があって元気のある人大歓迎

本校は学生の自主性に任せているんです。だから、「機材さえ壊さなければ何をやってもいい」といってあります（笑）。就職率はゲーム制作をきちんとやって作品を持っていれば、8割の学生は決まります。バリバリ作品を作って、自分でたくさん会社を受験するような学生は比較的決まりやすいですね。

わからないことがあれば、わかるまで徹底的に教えます。最初は授業で教えて、それでもわからなければ個別指導します。また、それで理解できなければ時間延長して講師も残って教えます。先生方も学校に来るのが楽しくて仕方のない人が多いんですよ。1日中学校にいる学生もいますし。学生の半数以上が初心者ですが、それこそ電源の入れ方から終了の仕方まで教えます。この学校を希望している人なら、パソコンの知識はなくてもかまいません。ヤル気のあって、元気な人、大歓迎です。

「キャラクターデザイン科」は、絵画の手法や色彩デザインの基礎から学び、キャラクターデザインを行う学科である。2D・3Dキャラクターはもとより、ポリゴンキャラなどの制作も行える。

また、ゲーム制作において重要な要素であるサウンド作りを志望する人は「デジタルサウンド科」がよい。ゲーム制作において音楽を担当する場合、プログラマーを兼ねることが多いため、DTMやプログラムを学び、現場で即戦力となる学習をするのである。

以上のような2年間の課程を修了した卒業生を対象に自主制作活動中心の授業を行う「ゲーム開発研究科」(1年間)が設置されている。2年間勉強した知識を生かし、みっちり1年かけて企業に持ち込み用の作品制作をする学生も多い。

また、その傍らWindows機ゲームやコンシューマーゲームの制作、サウンドドライバーの開発、作曲やコマーシャルの映像作品やアニメーションの取り扱いなど、あらゆる角度からゲームを見つめた授業を進めていく。いろいろなメディアの開発や実習を行うことによってゲームの奥の深さと技術が身につくというわけだ。

どの学科も1年の前期はゲームを作るための基礎を学び、1年後期から2年は選択授業を受けながらゲーム制作をする流れになっている。共同でゲーム制作を始める時期には、教室は午前10時から午後9時まで開放される。

現役が指導し プロの知識を吸収

主な講師陣は数々の有名ゲーム開発に関わる、現役のプログラマー、ゲームデザイナーやソフトハウス経営者などだ。

「デジタルサウンド科」を例にあげると、『ドラゴンボールZ 悟空激闘伝』、『カーボナイト』などを手がけた西澤先生。『JaJa馬!カルテット』、『アイドル天使ようこそようこ~Must Be in Shibuya~』のディレクターや大川興業の音楽等多数の作品を手がけている北原先生がいる。両先生ともごく自然に学生の作曲した曲を実際にいろいろなパターンで弾いて見せ、ゲームのイメージをふくらませていく様子などは、まさに教科書やマニュアルにはない得難い勉強だ。

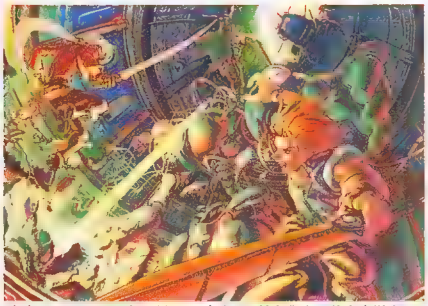
自由な雰囲気で チームでゲーム制作

学生の自主制作作品は、企画の発表会からチームの結成、スケジュール調整、メンバー集めなどすべて自分達で実行しなければならない。学生同士、お互いの前で企画を発表し合い、システムなどに対する質問などにも答えていく。その上で学生同士がチームを組み、互いの分野を担当し、1つのゲームを作り上げる。機材はもちろん十分に用意されており、自分が納得いくまで制作できるので、イメージしたことがきちんと形になる。やる気さえあれば何本でもゲームを作れるし、実際のゲーム制作の実践ができ、仲間の意見や評価によって作品も向上していくのだ。

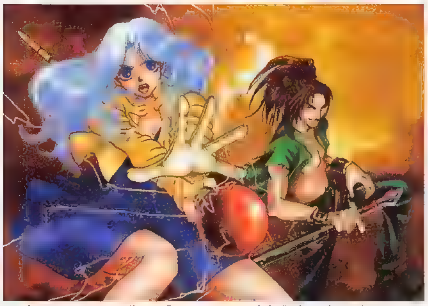
そして、11月には学院祭があり、学生の作品は東京アニメーター学院の学生や一般の入場者など、多くの人の目に触れることになる。学生が作ったゲームで遊んでもらい、ユーザーの感触を確かめる絶好の機会でもある。

2月には学校内の作品展があり、ゲームの展示が中心となっている。また、グラフィッカーの学生に向けてCGコンテストが行われている。優秀作品は図書券などの賞品が用意されており、学生の目標にもなるし、自分の作品が認められたという充実感が次の作品への励みになる行事が多い。優秀な作品については、学校側で広告やパンフレットに使用し、アピールしている。

それ以外にも学生同士一緒に行動する行事が多く、ヨーロッパ研修ツアーで、美術館や寺院を見学して芸術の見識を広めたり、ボウリング大会を開催し、親睦を深めることに力を注いでいる。これらもゲーム制作はチームワークからとの配慮からだ。このような自由な校風の中にいると、自分の個性を伸ばすことは、こんなに楽しいことなのだと実感できる。


東京アニメーター学院ゲームデザイン科卒業生の秋本康洋さん制作の『戦い.bmp』


日本ゲームソフト学院プランニング科卒業生の山本秀夫さんが作った『heitai002.bmp』


日本ゲームソフト学院グラフィック科卒業生・中村純子さん制作の『pika.bmp』

学生のヤル気

他校にはない 自由な校風が好き

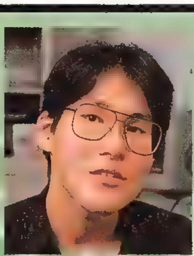

萩原広宣さん
プログラム科 1年生

他にもいろいろな専門学校を見学しましたが、自由な校風が気に入って、この学校に決めました。

授業は、講師の先生が親切でわからなければ時間外でも教えてくれますし、きついと感じたことはありません。

将来はプログラムやサウンドを生かした仕事がしたいと思っています。自分のやりたいことがきちんと見えていれば、その希望を生かして最大限に援助してくれる学校だと思います。

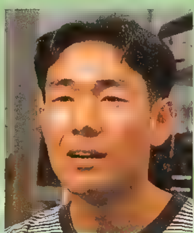
何事も自分のヤル気次第。自信がもてるようになりました。


大串輝騎さん
プログラム科 2年生

学費の安さと、プログラム科の中でも専門がいろいろ分かれていて、選択肢の広いところが学校選びのポイントでした。入学してみると、学内はアットホームな雰囲気で授業のペースはゆっくりしています。

今はゲーム制作中心の授業なんですが、学園祭に向けRPGを作っています。多くの人に見てもらえるチャンスなので、頑張っています。

制作に関しては自主性が重視されますが、先生は高度なことでも熱心に教えてくれますから、積極的に自分から質問して、プロの技術を盗むくらいの気持ちでやっています。


龍 優範さん
プログラム科 2年生

新聞奨学生なんですが、授業が午前と午後に分かれていますので、夕刊の時間に間に合います。入学前は、仕事と勉強の両立で、不安があったのですが、やってみると体はキツくないですね。

それに、授業がとても楽しいですね。年齢が近いこともあるし、先生が個人レベルで接してくれて親身に教えてくれるので、勉強が遅れてしまうことはありません。私は大学を卒業してからここに来たんですが、今、自分の好きなことをやって、いろいろな技術や知識を修得するのもいいと思いますよ。勉強の楽しさが改めてわかったような気がします。

■抜群の教育環境で身につける確かな実力



学校法人 電子学園
日本電子専門学校

〒169-8522　東京都新宿区百人町1-25-4
◆問い合わせ先　☎0120-00-9691（入学相談室）
◆ホームページ　http://www.jec.ac.jp
◆E-mailアドレス　info@cons.jec.ac.jp

Course

＜ゲーム関連学科＞

【全日制】
- ■コンピュータアミューズメント科（2年制）
- ■コンピュータアミューズメント研究科（3年制）
- ■コンピュータグラフィックス科（2年制）
- ■コンピュータグラフィックス研究科（3年制）
- ■CGアニメ科（2年制）
- ■CG映像科（2年制）
- ■デジタル映像放送制作科（2年制）
- ■インターネットデザイン科（2年制）
- ■コンピュータデザイン科（2年制）
- ■コンピュータミュージック科（2年制）
- ■コンピュータ総合技術科（2年制）
- ■コンピュータネットワーク科（2年制）
- ■コンピュータ制御システム科（2年制）

【夜間】
- ■インターネットデザイン専攻科（1年制）
- ■インターネットデザイン研究科（2年制）
- ■コンピュータネットワーク科（2年制）

Cost

■初年度入学費用
1,294,000〜1,359,000円
＊学科によって異なる

◆1日体験入学　7月27日（火）28日（水）、8月1日（日）8月2日（月）21日（土）25日（水）27日（金）9月12日（日）23日（祝）、10月24日（日）
＊申し込み制。詳しくは入学相談室まで

◆見学説明会　6月27日（日）、7月24日（土）、8月29日（日）、9月19日（日）26日（日）、10月17日（日）
＊午前10時からと午後2時からの1日2回開催。申し込み不要

◆体験＆見学説明会　11月21日（日）、12月12日（日）、2000年1月23日（日）、2月20日（日）、3月2日（木）9日（木）16日（木）
＊午後1時からの1日1回開催。申し込み不要

ゲームに特化して実践に即した授業を

日本電子専門学校は、ゲームを作るという単純明快な目的のもと、そこに特化したプログラミング技術を学べる、というところに特徴がある。一口にプログラムといっても、現在コンピュータの応用範囲はあまりに幅広く、掴みどころのないものになっている。そんな昨今だからこそ、ゲーム作りのプロフェッショナル・プログラマーを育成する方針を打ち出しているという。

漠然とプログラマーになりたいとかプログラマーは格好いい響きがする、というような動機ではなく、純粋に「ゲームのプログラムを作れるようになりたい」という、明確な目標をもった人にこそ、日本電子の勉強が活きてくる。

そのような考えから、プログラムやコンピュータを学ぶ授業については、すべてにおいて「ゲーム作り」という目標に向かっている。それは、カリキュラムの中に一般のプログラム言語がほとんど含まれていないほどの徹底ぶりを見る。

同校の方針は、授業内容からも見えてくるのではないだろうか。入学すると、初心者のためにマウスやキーボードの操作、そしてOSのオペレーションといった基礎的な部分も教えはするものの、2年間で「市販ゲームを作れるようなレベルに到達させる」という目的があるために、初めの授業の進み方は速く感じる。実際のゲーム・プログラムにかかわる部分から十分時間をかけて指導していく。

学生が最初に学ぶのは、とりあえず画面にキャラクターを表示して動かしてみたり、画面レイアウトを作って枠やスコアなどを表示させたりといった、基本的な部分。

これは、ゲーム作りという強い目的意識をもって入学した学生にとって、コンピュータの歴史や用語解説、さらにはブラインドタッチの練習などについて時間を割かれるのは望みではない、という判断の結果なのである。それよりも、自分の作ったプログラムで画面上にキャラクターやレイアウトなどが表示される喜びのほうが、より大きな満足が得られ、ヤル気を後押ししてくれるとの考えからなのだ。

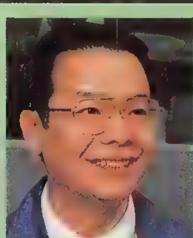
ゲーム作りを目指して来ている学生のほとんどが、ゲーム好きである。ゲーム＝買って遊ぶものといった漠然としたイメージをもって入学した学生も、少なくない。だからこそ入学早々、実際にキャラクターを動かすなどさせ、彼らに「自分でもゲームを作ることができる」という感覚をつかんでもらうきっかけにしたいわけだ。



ゲームプログラミングに特化した授業内容だけに、その使用環境は常に最先端に位置する

講師は語る

Teacher



肥田野登先生
コンピュータアミューズメント科

ゲーム作りへの強い意志をもって

ゲームの専門学校に入ってくる人たちは、基本的にゲームが好きなんですよ。でも、プレイするのが好きなだけではなくて、作りたいという気持ちをもって入学してもらいたい。高校を卒業して自由の身となったとき、あと2年間は学生でいたいからという単純な理由で、しかも「だったら好きなゲームへ」といった単純な動機での入学は好ましくないですね。

なにしろ、たった2年でコンピュータに触れたこともない人がゲームを作れるようになるよう教育するんですよ。それは、ハードスケジュールになって当然ですよね。ですから、自分の手でゲームソフトを作り上げたいといった強烈な意志がある人でなければ、どんどん遅れていってしまいます。夢でもいいですから目標をもって頑張ってくれれば、ゲームは作れるようになります。





学生は「自分の手でゲームを生み出したい」という覚悟と目標をもって授業に臨んでいる。下は荒井孝平さんの作品

実践的な授業を最優先 ゲーム・プログラミング

ゲーム作りという目標に授業を特化させる一方、コンピュータアミューズメント科では「こうすればゲームが作ることができる」「こうやればキャラクターが表示される」といった実践的な授業を行いながら、コンピュータがどのようにして動いているのか？　メモリにはどのようにして内容が保持されているのか？　といったハードウェア的なことから教えていくため、コンピュータに対しての知識をもつことができるようになる。

コンピュータで作るプログラムというジャンルにおいてゲームソフトのプログラミングは、最も高難易度のプログラミング技術を必要とするもの。だからこそ、2年間という限られた期間でエキスパートを養成するためには、「本来であればコンピュータの歴史からゲームプログラミングまで、すべて時間を十分にとって教えてあげたいところですが、2年間という期間に加え、高度な技術を必要とするゲーム・プログラミングを教えるには、すべて平等に時間をとる授業は無理。ある程度は、各個人に努力をしていただくしかないですね」と、講師はいう。

初心者向けの授業は足早に進められていくため、つまずいている時間はない。わからなくなったら、すぐに講師に質問することが大切だ。また、入学段階において既に、キーボードでの文字入力や、OSの操作ができるようであれば、入ってから少し余裕をもって授業を受けられるだろう。ただし、それは入学後数カ月のことであって、パソコンに触れたことがなくても、努力次第ですぐに追いつける。

予習は必要ないが 授業は理解しよう

日本電子では、授業終了後に、学生の希望があればマシンを開放するようにしている。少しでもコンピュータに慣れようと努力をする人のためには、学校側もできる限りの協力をするということ。ただ、在籍学生の多くが自宅にパソコンを所有しているユーザーであり、操作や復習などについては、自宅に帰ってから行っている場合もある。

コンピュータアミューズメント科ではよく、入学前に学生や父母から問い合わせがあるという。その問い合わせ内容は「入学前にパソコンを買っておいたほうがいいのか」、あるいは「どんなパソコンを買えばいいのか」などだ。学校側としては、あくまでプレイステーションの開発機材のほかはWindowsを用いて授業を行うことになるため、Macではなく同機を勧める程度のコメントしかしていない。

それは、Windows機は非常にメーカー数が多く、どこのハードだから良いといったコメントもしづらいし、何より特定のメーカーに限定するような授業は行っていないからだ。それに、パソコン自体についてもあったほうが最初が楽、程度の認識でしかなく、無理に買う必要もないと説明している。「ヤル気さえあれば、授業に出ているだけでも十分のはず。授業中に終わらないような、無理なボリュームの課題などは出していませんから」

しかし、やはりパソコンに触れたこともないような人が、2年間でゲーム・プログラムを作れるようになるためにはどうしてもハードスケジュールの授業になってしまう。そこで講師は「予習はしなくてもいいですから、せめてその日の授業でやった内容について、確認するくらいの復習はしておいたほうがいいかもしれない。ただ、無理にパソコンを購入する必要はなく、放課後などの空き時間に積極的に実習室のマシンを利用してください」という。

なお同校では2年生になると、就職に向けて卒業制作に取り組む。もちろん、卒業制作で作るものとは、1本のゲームソフトだ。従来の卒業制作は1人が1本のタイトルを仕上げるよう義務づけていたのだが、就職用の提出作品として使うならビジュアルや音も凝ったほうが見栄えがいいとの理由から、'99年3月に卒業した学生たちのケースでは、より高度な作品を仕上げるためにグループ作業も認めることにしたという。

就職を有利に進めるため、日本電子では卒業制作の指導とともに、資格取得にも力を注いでいる。資格関係の専門セクション「ライセンスセンター」は国家試験ほか各種資格試験を気軽に受験できるように、専門教員が学生をバックアップする。集中講座を開いたり、各種試験の受験スケジュールを通知してくれるのだ。

「覚悟」と「目標」そして「ヤル気」

1014時間……これは、日本電子で2年間に受けることになる授業の総時間数である。専門学校であるため、フリースクールに比べて非常に授業時間数が多くなっている。英語の授業もあれば、体育といった必須科目まである。

つまり、大学を受験するのは大変だから、専門学校にとりあえず入って、もう少し学生気分を満喫しよう……なんて思っているようでは、途中で挫折してしまうことになる。「自分の手でゲームを生み出したい」といった、それなりの覚悟と目標、そしてヤル気をもって入学してほしい。

学生自身が求めさえすれば、それに応えてくれる環境があり、幅広い授業内容によって豊富な知識と広い視野を得ることができるため、きっとそれは将来、ゲーム作りのみならず重要な役割を果たすであろう。

学生のヤル気



荒井孝平さん
総合科学研究科1年生

オールラウンドに学べた2年間

僕がこの学校を選んだ理由は、学校見学をしたときに、その施設が充実していたことに感動したからです。

今はコンピュータアミューズメント科を卒業し、総合科学研究科に進学したところなのですが、これまでの2年間にプレイステーションでのゲーム開発や、Windowsの開発キットであるDirectxを学ぶことができたのがうれしかったですね。

そのほかに企画書の書き方や3DのCGツールの使い方、さらには経営学まで、オールラウンドに学べたのは、自分の中で大きな財産になっていると思います。いろいろなことを勉強すれば自分の視野も広がりますし。

卒業制作については、グループではなく、個人でゲームを作りました。グラフィックまで一人で作るのは大変でしたが、それだけに完成したときの喜びは大きかったですね。

■プロが指導するプロを目指す人のための就職予備校



バンタン電脳情報学院

〒150-0011　東京都渋谷区東3-22-14
◆問い合わせ先　📞0120-51-0505
◆ホームページ　http://www.lab.vantan.co.jp
◆E-mailアドレス　sugino@vantan.co.jp

現役クリエイターが教えるプロの精神

多数のカリキュラムと優秀な講師陣をもって、学生を迎え入れているバンタン電脳情報学院。講師は現役のクリエイターがなんと50人以上で授業を受け持つ。だからこそ、実践という現場で必要なセンスを授業によって自然に身につけることが可能なのだ。

各コースのカリキュラムについても、共通していえるのは「プロの精神を教える」を目的としていることだ。これは同院で特に重要視している点である。プロフェッショナルとして仕事をしていく上で、まず意識の改革から始め、2年という短い時間で、いかに1ユーザーから現場の第一線に立つクリエイターに学生を育てるかが、大きなテーマであるという。

ゲーム企画の実習授業は、まさに現場を念頭に置いた内容である。授業は2時間。まず学生をグループ分けし、テーマを与える。そして前半の1時間でヒット商品をフックにし、企画書を作らせる。後半の1時間を批評の時間にあて、「どこがよかったか。悪かったのか」を評価していく。これによって、体裁だけの企画書の知識だけでなく、考える力も養っていけるという。知識は後からでも付いてくるが、考える力は養わないと育たない。いろいろな物事を捉えて考える力が、クリエイターの意識だということなのだ。

そのような学院方針を根底に置いた上で、学生の要望に応えるために数々のカリキュラムを用意している。ゲームデザインコースをはじめとし、ゲームグラフィック、ゲームプログラムなど多岐にわたる。それぞれに専門性を追求し、2年という期間のなかで能力を確実なものに高めていくのである。

パソコン未経験でも基礎から徹底指導

同院の特徴の一つとして、入学時の試験と面接がある。特に重要視しているのは面接だ。勉強の成績がよくても人間関係を壊してしまうような人は、集団作業であるゲーム作りに向いていない。だからこそその人の人柄を見る目的で、面接を実施している。試験が不安だという人は模擬試験を受けてみるといいだろう。この模擬試験の成績次第では本番の試験が免除されたり、サマーセミナーにおいて1コースが無料となる特典も受けられるので、入学の前にまずは模擬試験に挑戦して、適性をみるのもいいだろう。

入試の実施やカリキュラムの多さを知って、入学したら「最初から難しい授業を行うのでは」と考える人もいるかもしれないが、心配する必要はない。まずは基礎的な事柄について実技を交えながら勉強していき、高い応用力を身につけていく。

特に1年次の時点では、基礎力を伸ばすための授業が多い。グラフィック関係ならデッサンや色彩。プロ



授業は講師の熱心な指導に応えるべく、学生たちも一言一句聞きもらすまいと真剣だ

Course

- ゲームデザインコース（全日2年制）
- ゲームグラフィックコース（全日2年制）
- ゲームプログラムコース（全日2年制）
- ゲームサウンドコース（全日2年制）
- ゲームプロデュースコース（全日4年制）
- ゲームライターコース（全日1年制）
- 声優コース（全日1年制）
- コミックコース（全日2年制）

Cost

■初年度入学費用　1,480,000円＝入学金240,000円、授業料880,000円、設備維持費＝360,000円2年制コース共通（コミックコースは除く）、その他実習費200,000円前後が必要
＊詳細についてはお問い合わせください

◆学校見学会　随時開催。詳細は上記問い合わせ先へ
◆学校説明会　毎月金、土、月曜日に実施　＊各曜日とも午前10時、午後0時、午後2時、午後4時の4回実施
◆模擬試験　6月20日（日）＊午後1時より実施
◆自己推薦入学対応説明会　6月27日（日）
＊午前10時、午後0時、午後2時、午後4時の4回実施
◆ゲーム業界セミナー&体験入学　7月11日（日）
＊午前10時から午後5時まで
◆地区説明会　静岡地区・6月20日（日）／名古屋地区・6月27日（日）／新潟地区・7月4日（日）／福岡地区・7月18日（日）／札幌地区・7月20日（祝）／盛岡地区・7月24日（土）／仙台地区・7月25日（日）／広島地区・7月28日（水）
◆サマーセミナー　8月5日（木）～8月7日（土）／8月9日（月）～8月11日（水）／8月12日（木）～8月14日（土）

講師は語る

自分の発想や考えを押し通す力も必要



山田慎先生
ゲーム企画／ゲームデザイン基礎論等の講義を行っている

僕の授業では、特に"プロの意識"を教えることが目標です。また、ユーザー的なモノの見方から、クリエイター的なモノの見方、考え方にすることに気を配ってます。ですが、なかなか難しくてクリエイター的な意識にならない生徒も多い。ですから、理屈を言うよりまずは手を動かしているところを見せる。そこで触発されてくれるんじゃないかなと思っています。あとは、辛気臭くならず楽しくやろう（笑）と考えてます。

今、ゲーム系の専門校に進学を考えている人は、自分で考える力を養ってきてください。あと、素直すぎるより、少し自分の発想や考えを通すくらいのパワーも持っていてほしい。ワガママって意味じゃなくてね（笑）。それに人間嫌いで、人と話すよりゲームしてる方が好きな人は、もう一度自分はクリエイターになりたいのか、ユーザーになりたいのかを考えてきてください。

グラム関係なら高校生程度の数学にC言語やアセンブラ言語などの基礎から勉強していく。

また、新入生のほとんどがパソコンに関しては初心者ということなので、その点についての不安もないだろう。何より、パソコンに触れたことすらない人を、講師が今までに何人もプロに育て上げてきたプロフェッショナルだということを覚えておいてほしい。講師はいくらでも要望に応えてくれるだろう。学生インタビューでも、「何にも知らなかった自分が、3DCGでムービーを作れるようになるとは、思ってもみなかった」と、話していた。スタート位置は全員同じだから、心配せずに授業に取り組もう。しかも1人1台以上の最新鋭のマシン環境が迎えてくれる。

高い自主性が生む合評会と卒業制作

習得してきた知識と技術の結晶である卒業制作は、学生の自主性を尊重し、基本的には学生に任せているようだ。講師が指示などを出すことはほとんどなく、何かいうとしても学生が行き詰まったときに意見やアドバイスをする程度。泥沼にはまる前に、ちょっと方向修正をしてあげるくらいだそうだ。だから各コースの学生たちはチーム作りの段階から、それぞれが不足している企画、プログラマー、グラフィック系の人材を求めて動くなど、自分たちで活発に進めていく。

それら全ての作品は「合評会」での発表になる。合評会は夏と冬の2回あり、夏の合評会で、卒業制作の内容を発表し、冬の合評会で完成した制作物のプレゼンテーションを行い、その後、出来上がった作品は「バンタンクリエイターズフェス」で展示されるというシステムである。もともとこの会は、グラフィックコースの卒業制作の一環であり、学生たちが普段顔を合わせる機会の少ない大勢の講師から意見をもらう場として機能していたが、これに企画科の学生が目をつけ、1コースの単なる発表会から、学院全体のプレゼン大会として盛り上げるようになったものだ。

企画科の学生たちは、その場で発表するライバルに目を光らせる。実は、どのグループも目をつけていない新人を発掘し、自分のグループにスカウトしようという目的をもっているのだ。企画科の学生同士で、一人の学生を引き抜きあうこともあるという。それは、参加者の全体的な意識として、企業へのプレゼンのつもりで行っている姿勢からも当然のことのように思われる。残念ながら合評会の一般公開は行われていないが、この日にあわせて学校見学に行けば、見学も可能かもしれない。

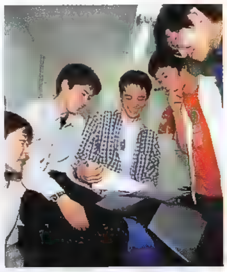
企業も注目のイベントそして就職へのサポート

同院では各コースの学生の活動を活発にするため、いくつものイベントが用意されている。自主性を高め、自分で考える力を養うための一環として行われるそれらのイベントは、彼らに対して多くの影響を与えているようだ。そして名物行事となりつつあり、学生も毎年熱を入れて参加しているという。前述したイベントの1つ、「バンタンクリエイターズフェス」は主に学校外へのアピールを主眼としている。催しとして、業界の著名人を呼んだ講演会や学生の作品のプレゼンが行われる。

このように作品を通じて学生をメーカーらにアピールする一方、学生に対しては学内企業説明会を実施。某大手企業の人事担当者から直接、就職に関する情報を聞くことのできる場を設けている。会には1年次の後期から参加できる。会社によってはその場で就職試験をするところもあるという。さらに、20社あまりの企業を迎えての「合同企業説明会」も開いている。ゲーム業界との強い信頼関係があって初めて実施できる企業説明会は、同院の学生だけを対象に開かれるものであり、学生自身、企業に自分をアピールするまたとない機会だ。



ゲームデザインコース2年生　南里耕平さんの作品
タイトル：「Out　Law　Racing」



放課後、仲間が集まってホッと一息つく

就職に対する学院内の指導ももちろんきめ細かく、1年次よりビジネスマナーを身につける授業の中で履歴書の書き方、あるいは面接についての指導も行っている。就職ガイダンスも1年次の後半から開始する。

こうした、いろいろな角度からの学生を支援する体制は、学生にとって何よりの安心材料といえるだろう。

＊**卒業生の主な就職先**　アイティアファクトリー、アートディンク、アスキー、アトラス、エス・エヌ・ケイ、エーディーケイ、F&C、ガスト、カプコン、カネコ、ゲームアーツ、ココナッツジャパンエンターテイメント、コンパイル、サン電子、システムサコム、スクウェア、セガ・エンタープライゼス、ソニー・コンピュータエンタテインメント、タイトー、データウエスト、ナムコ、日本ファルコム、ネクサスインターラクト、ヒューマン、ファミリーソフト、フロム・ソフトウェア、ヘッドルーム、メトロ、ユークス、ライトスタッフ、ワープ、他。

学生のヤル気

多くの実践作業はやる気をアップ！



南里 耕平さん
ゲームデザインコース2年生

この学院に入ってよかったと思うのは、実践的な授業だから学んだことが身につきやすいところです。自分に実力がついていくのが実感できるのは、とてもうれしいですね。あと、やりたいことや試してみたいことが、すぐにできる環境なので、すごく自由な感じがありますね。

実践の場も多く用意されているのも、うちの学院の特色だと思います。特に「バンタンクリエイターズフェス」や、「合評会」などのイベントに向けて、何か作品を作っていくのは、貴重な経験になると思います。



丸山信幸さん
ゲームグラフィックコース2年生

入学してみて高校とは違うなと感じたのは、自分のヤル気がないと絶対に続かないということです。まわりのみんなも、高校のときみたいにただ授業を聞いているだけの受け身ではなくて、講師の先生たちに、自分からどんどん質問しているんです。少しでも先に進もうと一生懸命なのがバシバシ伝わってくるんですよ。

だから、自分もうかうかしてられないなっていうヤル気を起こさせる緊張感が毎日あって、これが高校とのいちばんの大きな違いだと思います。



長澤洋二さん
ゲームグラフィックコース2年生

僕らは3DCGでムービーを作ったんですが、最後まで完成させることができたのが自信になりました。そのほかにも、コミュニケーションの重要性も改めて知らされた感じです。実際、けんかもありましたけど、それぐらい一生懸命やらないと、物はできないんだと思いました。

専門校では聞いている授業だけ受けていてもどうしようもないですし、まず、覚えたことはやってみるっていう姿勢も必要だと思います。自習にも講師の人がよく付き合ってくれるので、ヤル気がでます。ちょっと迷ったときやわからないときでも、講師がプロなので実践的な答えが返ってくるのがとても頼もしいですね。

■専門分野を徹底的に学びながら大学の授業も受講可能



総合学園ヒューマン・アカデミー

〒169-0075　東京都新宿区高田馬場4-4-2（東京校）
◆ 問い合わせ先　0120-89-1588
◆ ホームページ　http://www.the-human.ac.jp/hlc/
◆E-mailアドレス　tseol@the-human.co.jp.

専門教科と並行して大学卒業資格を得る

全国各地で生涯教育を行うヒューマン教育グループの一員として、そのネットワークを背景に優れた人材を輩出するヒューマン・アカデミー。特に太いパイプをもつゲーム業界のニーズに応える講座を多岐に展開。しかも、専門知識・技術を学びつつ大学の卒業資格を得られる同校ならではの"併修&編入"制度が特色だ。

"併修"とは、同校に通学しながら特定の大学（東洋大学、産能大学、産能短大、近畿大学）の授業を通信教育で受講できる制度のこと。受講に際しては試験もなく、書類選考だけで入学が許可されるが、同校で専門を学ぶ期間として2年間、一方大学は4年間の勉強が必要。そこで2年後に専門分野のカリキュラムを修了すると、

①大学通信教育を継続
②大学の通学課程に転部
③他大学へ編入
④就職する

以上の選択肢のなかから、学生は自分の目的に合った進路を選ぶことができるようになっている。そのほか、各大学から講師が来校して講義を実施してくれる特典や、併修者向けに午前中を専門技能、午後を大学の授業、というカリキュラムも用意されている。

またすべての課程を修了した後、大学の通学課程2~3年次に編入を希望する場合、英語の試験、専門科目の論文提出、面接を受けるだけで編入が許可される。なお編入試験を実施している大学は、東洋大学、駒沢大学など多数あるので、通学条件の良いところなど、希望の大学を選び出しやすい。



グラフィックの実習。今、話題のG3を導入した。最新の機材やソフトの更新・追加にも注意を払う

初心者でも安心充実したカリキュラム

同校の「ゲームクリエイター専攻」は、2年制（大学へ編入する場合は4年制）である。1年前期は共通のカリキュラムを学ぶのだが、1年後期から企画、プログラム、グラフィックという3つのコースから、自分の勉強したいコースを選ぶことになる。

授業内容は、1年生のときに総合的

Course

<デジタルメディア学科>

【全日制】
・ゲームクリエイター専攻（2年／4年制）　設置校：札幌校・仙台校・東京校・名古屋校・大阪校・神戸校・福岡校　＊併修制度あり
・CGクリエイター専攻（2年／4年制）　設置校：札幌校・仙台校・東京校・名古屋校・大阪校・神戸校・福岡校　＊併修制度あり
・ゲームプログラマー専攻（3年制）　設置校：大阪校
・サウンドクリエイター専攻（3年制）　設置校：大阪校

【夜間部】
・3DCGアニメーションsoftimageマスターコース　設置校：東京校・福岡校
・3DCGアニメーションLightwaveマスターコース　設置校：名古屋校・大阪校
・3DCGアニメーションMAYAマスターコース　設置校：東京校・福岡校
・ゲーム企画　プロ・デビュー塾　設置校：東京校
・プログラマ養成講座　設置校：東京校・名古屋校・福岡校
・グラフィックスキャラクターデザイン講座　設置校：東京校・名古屋校
・Mac／Win　キャラクターデザイン講座　設置校：東京校・名古屋校
・声優・ナレーター養成講座　設置校：名古屋校
・デジタルサウンドクリエイター養成講座　設置校：東京校
・造形カレッジ　設置校：東京校

Cost

■ 初年度入学費用
1,450,000円～
（校舎・専攻・コースにより異なります）

◆体験入学
札幌校　6月27日（日）・7月11日（日）／仙台校　7月20日（祝）・30日（金）／東京校　6月27日（日）・7月18日（日）／名古屋校　7月11日（日）・26日（月）／大阪校　6月26日（土）・7月10日（土）／神戸校　7月18日（日）・24日（土）／福岡校　7月10日（土）・25日（日）

◆フリーダイヤル
札幌校　0120－52－3860　仙台校　0120－050－459／名古屋校　0120－491－758／大阪校　0120－06－8601／神戸校　0120－4953－38／福岡校　0120－49－1055

講師は語る



竹内崇先生
CGクリエイター専攻

現場を知るためにアルバイトを紹介

当校では、2年生になると積極的にゲームメーカーへアルバイトに行くように勧めています。現場を体験することで、これから自分がどんな仕事をするのか、どんな雰囲気で仕事をすることになるのか、ということを、身をもって体験することができるわけですからね。

私たち講師側は、雇う企業が必要とする人材に対して学生が適格かどうかを事前に見分けてからアルバイトに送り出しているので、ソフトメーカーとしても、雇ってみたけど使いモノにならなかった、ということがないんですよ。結果的には、メーカー側としても就職情報誌などで募集するよりは、この方法で学生を雇い入れるほうが好都合なのではないでしょうか。

それから、学生たちが現場で通用するための技術を身につけるために、学校側では常に最新のマシンやハードを用意するようにしています。

な知識を幅広く学び、そして2年生になってから専門的な知識を学びつつ、卒業制作に取りかかる。ちなみに入学当初はキーボードやマウスの使い方など、パソコンに関する基本的なことから勉強を開始するため、パソコンに関する知識が全くなかったとしても、問題はない。

1年次の課程を終えると、ゲーム会社への就職活動の一環として、学生は卒業制作に取りかかる。企業に対して自分を表現し、アピールするのに欠かせない作品の制作は、2年次の最も大きな課題だ。学生たちにチームを組んでゲームを作らせ、それを学生同士が評価しながら競わせる、というカリキュラムもある。

学生のための機材環境については、常に最新の技術やソフトウェア操作を身につけさせるよう、機材やソフトの新規追加・更新を頻繁に行っているという。機材を使う時間も授業のない空き時間なら予約することができ、作品制作のほか予習や復習にも活用できる環境が整っている。

その自慢の機材環境を生かす講師陣に、非常に優秀な人材が揃っている。東京校では、APP（Softimageアカデミック　パートナーズプログラム校）公認インストラクターの資格をもつ日本で16人のうちの2人が同校で講師を務め、学生を指導しているのだ。もちろん他の教師も新しいアプリケーションなどが追加されれば、それに対応し教えられるだけの勉強を常に行っているという。優秀な講師陣なくして効率の良い授業はあり得ない、という考えなのである。

夜間コースも充実 働きながら学ぶ

さて同校は、昼間働く学生や社会人向けの夜間部が全日制に負けずに充実している。その講座数の多さ、専門性の高さも特筆すべき点ではあるが、中でも「ゲーム企画　プロ・デビュー塾」は個性的な講座。ゲームメーカーが参入している「デビュー塾」という企画コンテストを視野に入れた人気の講座である。ここではシナリオや企画に特化した指導をしており、ゲームだけに限らずドラマなどのシナリオを勉強するにも適している。

社会でのルールを きっちり指導

就職活動を行う上で必要な、社会人としてのルールやマナー。同校では技術とは別にこうした面についても、細かい点まで教えている。進路指導部の就職対策という授業だ。挨拶の仕方や声の大きさなどから始まり、履歴書や自己PR文の書き方に、電話応対。そして面接での受け答えや名刺の渡し方など、その内容は就職試験に対応した実践的なものだ。実践的でもあるし、同時に人間としても当然、身につけておかなければならないことでもある。どんなに優れた技術や企画力をもっていても、それだけではけっして本当のプロとはいえない社会人の心構えが、学生に厳しく教え込まれるのである。

「『クリエイターだから。いいものを作ることができるから』といって、挨拶もできないような協調性のない人間は、共同作業でゲームを作るなんて無理なんです。

今の時代、ゲームはグラフィックもサウンドも、もちろん内容自体も高度なものが当たり前になってきていますから、一人だけでゲームを作ることはできません。つまり人とのコミュニケーションがとれない人間は、自分の才能を生かすことができない。個性的であることと変わり者をはき違えるな、ということです」と、講師は話す。

また就職後を想定した実践的な授業として、大勢の人間を前にして作品をプレゼンテーションする体験がある。自分の企画を自ら説明し、それに対する指摘や質問に応えていくというコミュニケーションのための、何よりのトレーニングであり、これも一種の社会訓練といえるかもしれない。

より具体的な現場体験の場として、2年生になるとソフトハウスなどからアルバイトの募集が来る。そのため彼らは、学生でいながらゲーム業界に足を踏み入れる機会にも巡り合えるという。ちなみに、アルバイト口が足りないといったことはないそうだ。

ネットワークを生かし 求人情報が行きわたる

いよいよ本番。同校は就職面においても、全国主要7都市に校舎を抱えるネットワークの強さが効果を上げている。各学校が個別に受け付けている求人の情報が他校舎にも伝えられるため、IターンやUターン就職が可能なのだという。つまり東京校で勉強をしながら、名古屋校に来た求人に対して応募できるので、就職先の選択肢の幅が広がるわけだ。このサポート体制を利用して全く別の場所で就職先を選ぶ学生が、最近では少なくないとのこと。この不況期には、大切なポイントだ。



（上）片野亮さんの作品。おだやかな雰囲気が漂う
（中）堀井慎也さんの作品。画面から臨場感があふれる
（下）鈴木花子さんの作品。物の質感がリアルに伝わる

学生のヤル気



富田圭輔さん
CGクリエイター専攻

CGを作るには デッサン力も必要

この学校を選んだ理由は、3DCGを制作するための機材が充実していたことです。もともと3DCGに興味があり、やってみたかったんですよ。

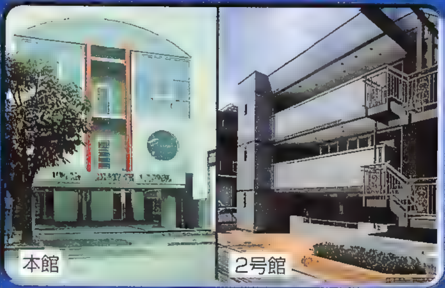
入学するまでは、学校ではコンピュータを使ってCGを作る授業ばかりなのかと思っていたのですが、実際に入ってみるとデッサンの授業などもあって、驚きました。結局のところ、絵を描く道具が紙からコンピュータに変わっただけで、デッサン力がなければ紙の上でもコンピュータ上でも、3DCGなど作ることはできないということなんですよね。

僕は今2年生になったばかりですが、1年生の時に5つくらい作品を作りました。

Win NTのアプリケーションであるソフトイマージのほか、『ファイナルファンタジーVIII』のCGを作ったMAYAなどを学ぶことができて、とてもうれしかったですね。

■講師と学生のコミュニケーションのよさが実力を高める

ヒューマン クリエイティブ スクール



〒180-0001　東京都武蔵野市吉祥寺北町1-2-12
◆ホームページ　http://www.human.co.jp/
◆問い合わせ先　0120-37-9898
☎0422-23-1111

10年の経験を生かし築き上げた学習環境

ヒューマン株式会社を母体に持つ、ヒューマン クリエイティブ スクール（以下HCS）。1990年に世界初のゲームクリエイター養成学校として開校以来、学生がもっている自由な発想と探求心を「自学、自育、自創」の教育理念に基づき、「次代のゲーム文化を担う若い人材を育成する」という理念を掲げて、バックアップしている。

新入生は自分たちが希望するプロフェッショナルを目指してコースを選択する。コースは3課程。ゲーム制作の総合的な知識を学び、個性に合ったカリキュラムが選べる「マルチメディアエンタテインメント課程」、1年後期からプログラムコース、グラフィックスコースに分かれ専門分野を学べる。3Dの技術を集中的に学ぶ「マルチメディア3Dグラフィックス課程」、そしてネットワークの知識をもったゲームプログラマーを養成する「ネットワークゲーム課程」。これらの課程を卒業し、さらに専門的な知識を身につけたい場合は「ゲーム制作課程」を選択できる。

HCSは今年開校10周年を迎える。

ゲームスクールのエポックメーカーとして、第一線で即戦力となる学生を送り出してきた実績、母体からのソフト開発のノウハウを生かした学習環境、それらは、ゲーム業界からも定評がある。その優れた学生を育てる講師陣も、開発の現場を経験したプロフェッショナルなスタッフばかり。しかも、約20名が常勤講師としてクラス担任を受け持つ。学生たちは授業が終わっても、引き続き担任講師に質問したり、勉強や作業を続けたいことも多い。そんなときのために、放課後でも教室を開放。講師も、授業内容はもちろん、それ以外の点でもわからないところがあれば学生が納得するまで徹底的に指導する。何事も講師の側から押し付けるのではなく、学生からの問いかけに積極的に応えるというコミュニケーションの良さが学生の技術力を高める要因である。

業界初 ネットワークゲーム課程

ネットワークゲームとは、インターネットなどのネットワークを利用して不特定多数の人と対戦できるゲームのこと。携帯ゲーム機などのデータの交換や対戦などもこのジャンルに入る。ネットワークとゲーム作りの技術を融合させた新世代ゲームは、多くのゲーム会社が開発に着手しており、既にゲームセンターでもレースゲームや格闘ものなどで、普及している。

また、コンシューマーゲーム業界でも次世代機に通信機能が搭載されるようになり、ますます期待される


1人1台以上の割合で使える開発機器によって、集中して課題に取り組むことができる

Course

■マルチメディア エンタテインメント課程
・プログラムコース
・グラフィックスコース
＊1年後期からのコース分け
■マルチメディア3Dグラフィックス課程
■ネットワークゲーム課程
＊ 各課程は2年次まで。さらに専門的な学習を望む学生には、3年次「ゲーム制作研究課程」もある

Cost

■初年度入学費用
1,350,000円＝入学金250,000円、授業料600,000円、実習費200,000円、教材費300,000円（2年度以降1,250,000円）

◆ 学校説明会＆体験入学
東京＝6月20日(日)、7月25日(日)、8月8日(日)・22日(日)。
地区説明会＝静岡　7月30日(金)／名古屋　同31日(土)／大阪　8月1日(日)／福岡　同3日(火)／仙台　同4日(水)／札幌　同5日(木)／水戸　同24日(火)／宇都宮　同25日(水)／高崎　同26日(木)／甲府　同27日(金)。いずれも予約不要。東京説明会の会場はHCS 2号館（東京都武蔵野市吉祥寺本町2－17－12）にて行います。詳細は上記問い合わせ先へ

講師は語る

学生作品の出来が質の高さを証明


稲葉修先生
プログラム担当　常勤講師

ゲーム作りは授業についていくだけでもできるようになるものですが、創作意欲があって常に先を行こうとしている学生は伸び方が違います。プログラムとグラフィックスの学生が組んで、自主的に作品を作って批評を求める者もいます。

指導にあたって気をつけているのは、学生のやる気を削がないこと。講師もゲーム好きなのは一緒ですし、せっかくゲームスクールに来たのだから好きなゲームを作らせてあげようと思っています。彼らの意欲に対して技術的にも環境的にも、後押しする意識で接しています。

その結果、身につけた学生の技術力は、学生作品となって表れてきます。「パソコン経験がない人でも2年間でこれだけのものを作れるようになる」という証明です。学校を評価するには、学生の作品を見てもらえればわかるでしょうし、彼らのレベルもわかると思います。

歩みの数だけ、先をゆく。
10TH ANNIVERSARY

分野だ。実はHCSの学生たちもネットワークゲーム作品を誕生させている。たとえば1997年度の作品では、同時に5人まで参加できる通信対戦レースゲームを、'98年度には音声チャットを利用し、チーム対戦のできるゲームを手がけている。そのように早くから「ネットワークゲーム」が作れる環境が整ったHCSはゲーム会社からの積極的な要望に応えるように、他のゲームスクールに先駆けて「ネットワークゲーム課程」を新設した。

2年間のカリキュラムでは、ゲーム制作を学ぶと同時にネットワークの特性や技術を習得する。まず1年次前期では［ネットワークとゲーム作りの基礎学習］、後期からは［ネットワーク技術の習得］の2段階で簡単なネットワークゲームが作れるようになることを目指す。2年次には基礎の応用。［基礎知識を生かした幅広い対応力の習得］によってゲームの完成度を高め、集大成の［卒業制作］へ至る。

ネットワークに対して知識がない人にも理解でき、制作できるようになるカリキュラムになっている。また、複数にまたがる通信を対象にしたプログラムを学習するため、1人2台のマシンを完備している上、いつでも教室内にサブネットを組めるようチームごとにサーバーを設置してあり、自由にネットワークが組める環境にある。ネットワークゲーム制作の分野はまだまだ人材不足だけに、しっかりしたノウハウを学んだ学生を輩出する「ネットワークゲーム課程」は、ゲームメーカーからの期待も高い。

卒業制作でプロの疑似体験

HCSでは、前述のネットワークゲーム作品も同様だが、授業で学んだ基本を復習し、自分のモノとするために、学生は作品制作に力を入れている。1年次は就職活動用にもつながる個人制作。2年次になると個人制作に加え、チームで制作する「卒業制作」が始まる。卒業制作は、チームを組んで自分たちの手で作品を完成させる、まさに2年間の集大成と同時にプロの疑似体験でもある。

卒業制作には三つの意義が込められている。一つ目は、チーム制によりプロの制作現場に近い「コミュニケーション力」「チーム制作なりの技術」。二つ目は、技術・応用・実力のアップ。三つ目は自分と作品に対するこだわり、つまりプロ意識――これらを身につけ、育て、体験するものなのだ。

出来上がった作品は「卒業制作発表会」で一般の来場者を含めた学生全員の目に触れることになっており、全卒業生の卒業制作作品の中から投票で優秀作品が決まり、表彰される。'98年度は30前後の作品の中からシューティングゲーム「PSYCHIC HEROES」が最優秀賞に選ばれた。映像は何より迫力があるし、美しい。他にも優秀グラフィックス&プログラム賞の「Ghost Device」、優秀サウンド賞「フランス革命」、特別賞「R-CHARIOT」が、会場の全員投票の結果、見事に賞を獲得した。



'98卒業制作の中から。『Walkin'Beat!!』（チーム名：Kムコ、上）。特別賞の『R-CHARIOT』（チーム名：武蔵野原子力発電所第四号炉制御室試験運転部、左下）。優秀プログラム賞・優秀グラフィックス賞の『Ghost Device』（チーム名：team KRAFT、右下）

確かなバックアップで就職活動も安心

就職を希望する学生に対し、HCSでは、これまで培ってきたゲーム業界との信頼関係や蓄積してきたデータをもとに、面接の受け方や企業に提出する作品制作の指導、プレゼンテーションの方法などにきめ細かい支援を怠らない。教師も学生たちの力強い支えとなっている。ある学生は「自己PR文の作成のとき『こう書け』という型通りの指導ではなく、じっくり話し合って自分のアピールポイントを上手に引き出してもらえました」と語ってくれた。

さらにHCS独自の取り組みとして、毎年4月に開かれる「合同企業説明会」の意義は高い。「合同企業説明会」は就職を控えたHCSの学生のためだけに、ゲーム業界を中心とした各企業が一堂に集まって情報を直接与えてくれるという大きなイベント。9年の歴史のなかで培ってきたゲーム業界との信頼関係があるからこそ毎年続けることができ、今年で8回目を迎えることができた。第8回（'99年度）の参加企業は、セガ・エンタープライゼス、ソニー・コンピュータ・エンタテインメント、バンダイなど20社だった。

4月22日当日、学生は意中の企業を目指して1人数社をまわり、ブース前に列が連なる企業もあった。説明会はまさに就職試験の面接の模擬体験であり、就職活動が本格化する。企業の人事や開発担当者らに、募集人材の詳細や就職試験の概要、事業方針などを質問したり、自分の能力を示すことができる絶好の機会だけに、学生は直接自分の作品を持ち込んで、ある社では学生が1人の"独占"状態。担当者と一対一で話し込んでいた。この日は、企業にとっても欲しい人材を見つけ出す機会。説明会をきっかけに就職が決まるケースも多く、毎年多数の企業が参加する。会場は「ゲーム業界への就職を目指す学生たちが、安心して就職活動するための材料を提供したい」と話す学校の意気込みが伝わってくる雰囲気だった。

＊卒業生の主な就職先：アートディンク、アスキー、アテナ、アトラス、アルゼ、オムニバスジャパン、カネコ、カプコン、クリーチャーズ、ゲームフリーク、工画堂スタジオ、コーエー、ココナッツジャパンエンターテイメント、コナミ、サイトロン・アンド・アート、サミー、CSK総合研究所、スクウェア、セガ・エンタープライゼス、タイトー、ティーアンドイーソフト、テクモ、データイースト、ドリームファクトリー、ナグザット、ナムコ、日本物産、任天堂、ハル研究所、ハドソン、バンダイ、バンプレスト、ビデオシステム、ヒューマン、ボトムアップ。その他ゲーム、マルチメディア関連多数。



'99年4月22日に開かれた「第8回合同企業説明会」の模様。企業に直接質問できる貴重な機会だ

学生のヤル気



浜地隆史さん
マルチメディアエンタテインメント課程　プログラムコース2年

仲間に負けちゃいられない！

最初はパソコンの知識はほとんどなかったですね。この学校の説明会で「技術をしっかり固めた人を育てたい」と聞いて志望したんです。今、卒業制作の作品を作っているんですが、まわりの仲間が本当にいい意味で刺激になります。いろんなアイデアを持ってくる仲間と作品を作っていると、「負けちゃいられない」って思いますね。

遅くまで残って作業をしているのですが、教室を開放しておいてくれるだけでなく、先生も遅くまで残って相談にのって的確なアドバイスをくれたり。企業に出すPR文の添削や面接の指導など、先生が本当にいい意味で牽引してくれますよ。

先生はきちんと話を聞いてアドバイスもくれますし、もちろん技術もしっかりしています。環境はとても恵まれていますので、自分の目標をもって、常に先を目指す人にとっては最高の場所だと思います。

■独自の制度で入学から卒業までを一貫して支える

代々木アニメーション学院



〒151-0053　東京都渋谷区代々木1-20-3GM-6
◆問い合わせ先　☎0120-310-042
◆ホームページ　http://www.yag.ac.jp/
◆ E-mailアドレス　yag_info@po.sphere.ne.jp

CG学部の2学科新設で専門性が高まる

代々木アニメーション学院（以下YAG）──アニメーションや映像関連の専門校として、アニメ業界はもちろん、ゲーム業界にもその名を広く知られている。「自由な発想の創造者育成」という言葉に代表されるように、学生の「自分らしさ」を尊重し、成長を後押しする。さまざまな分野の学部が設置され、それらのコースの中でゲーム関連の学科が中心となるCG学部は、これまでの教育ノウハウを生かして、ゲームメーカーに多数の学生を就職させている。

現在のCG学部の前身ともいえる「コンピューター・アニメーション科」が創設されたのは、なんと1981年。この先見性は、日進月歩のゲーム業界では大きなアドバンテージとなっている。さらに文部省認可のCG-ARTS協会認可校でもあり、在学中にさまざまな公認資格の取得にチャレンジできる。

CG学部では、平成11年度から新設の「ゲーム・キャラクターデザイン科」と「ゲーム・シナリオライター科」がスタート。今まで以上に専門に特化した学習内容が受けられることになった。

たとえば、これまではゲームのシナリオの指導は「ゲーム・デザイナー科」で行われていたのだが、ゲームデザイナーには総合的な知識や技術が求められ、授業内容もシナリオにポイントを置くことはできなかった。そこで、シナリオライティングをしっかり学びたい人のための学科ができ、同様にキャラクターデザインの学科ができたわけだ。



課題より自主制作。学生たちは講師に自分の作品制作の指導を積極的に受ける

「学習保証金制度」「ダブル・スタディ制度」

さてYAGならでは、という学費面でのサポートを紹介しよう。「学習保証金制度」という、実質上の学費返還（割引）制度である。成績の優劣にかかわらず、2年間を修学し終えると、最高で38万円が返還されるのだ。これは他校にない新しい制度で、「途中で諦めず、確かな技術を身につけて卒業してほしい」という思いがかたちになったもの。

また、年間12万円の学習援助金を

Course

<ゲーム関連学科>
CG学部
■ ゲーム・グラフィックデザイナー科（全日2年制）
設置校：東京校・札幌校・仙台校・大宮校・名古屋校・大阪校・広島校・福岡校
■ マルチメディア・クリエイター科（全日1年制）
設置校：東京校
■ ゲーム・デザイナー科（全日2年制）
設置校：東京校・名古屋校・大阪校・広島校・福岡校・沖縄校・横浜校（平成12年度開講準備）
■ モーションキャプチャ・デザイナー科（全日2年制）
設置校：東京校
■ ゲームサウンド・ディレクター科（全日1年制）
設置校：東京校
■ デジタル映像エキスパート科（全日2年制）
設置校：東京校
■ ゲーム・キャラクターデザイン科（全日2年制）
設置校：東京校
■ ゲーム・シナリオライター科（全日2年制）
設置校：東京校

Cost

■ 初年度学費　770,000円＝入学金等100,000円、授業料300,000円、設備費140,000円、学習保証金230,000円(卒業後1年以内に返還)
＊その他教材費・年間諸経費：学科別

◆1日体験入学（全国11のYAG各校で）と、学院説明会（全国主要都市）がいずれも無料で開かれる。学院見学（月～金の午前10時～午後5時）も随時受け付け中。詳しくは問い合わせ先へ。

講師は語る



山下悟先生
教務局　CG学部長

力を伸ばしたいならとことん付き合う

教壇から見下すのではなく、業界やモノ創りの先輩として接しています。まず、基礎をしっかり教えます。1年生の場合、授業時間の3分の1は基礎部分にウエートを置きますね。とにかく絵を描くことから始めて色彩心理学やコンピュータに関する基礎知識まで、土台をしっかり固めないと応用が効かず、先には進めませんから。

ある一定の公式を教えた後のことは、個人個人のセンスにかかわってきます。「ああしろ、こうしろ」という指示だけ与えて済ますのではなく、どんなことでも相談に乗りますし、質問に対しては的確にアドバイスする、そういう姿勢でいます。知識を詰め込むのではなく、「知恵」を伸ばし「技術」を身につける。やりたい人の後押しをするのです。基本は自学自習ですが、「力を伸ばしたい！」とヤル気をむき出しにして来てください。とことんしっかり付き合いますよ。


東京校・綱島基子さん作のキャラクターデザイン作品

受け取ることができる特待生システムや、その特待生の中から選ばれる特別育英生には、年間36万円の奨学金が援助される。卒業生に対しても、優れた企画提案や制作活動に対して最大100万円の助成金を提供するという、心強い味方である。

もう一つ、YAG独自の「ダブル・スタディ制度」というシステムもぜひ、チェックしてほしい。通常、授業は午前もしくは午後。他の学部学科を含む2つの学科を、同時に学ぶことが可能な欲張りな制度がこれだ。何をどう選んでもいい。しかも2学科目の学費も大幅に割り引きされる。入学金は1学科分で、年間設備費も割安。この制度を利用すれば、たとえば午前中はアニメ・映像学部の「アニメーター科」の教室に行って、午後はCG学部の「ゲーム・デザイナー科」へ。「アレもコレも」は決して悪いことではない。

さて、授業は週に5日、午前もしくは午後を選べ、働きながら学ぶ新聞奨学生などでも十分通うことができる。また、「ゲーム・クリエイター専科」などの夜間専科が設置されていて、この専科にもダブル・スタディ制度を使うことができる。

授業のためのテキストは、教科書でなく「カリキュラムガイド」と呼ばれるプリントを使う。カリキュラムガイドは授業単位ごとに配布され、学生はより新しい情報に触れることができる。これを専用のバインダーにとじれば、自分だけの教科書が完成する。

YAGの講師は「高みから教えるのではなく、業界の先輩として学生を引っ張っていきたい」という。講師と学生とのコミュニケーションがとてもよく、個人個人に合わせたきめ細かい指導がなされている。高いレベルの創造性が欠かせない業界だけに、テキストどおりの知識を詰め込むのではなく、学生の能力を開花させる手助けをすることに注力しているのだ。

「コンピュータの使い方を教えるだけでなく、コンピュータを道具として使いこなせるようにすること。また、それを使って意味のある作品を作り上げること」が最低限の目標となっており、「オペレーターの勉強ではなく、クリエイターとなるための勉強を」という点が特に強調される。卒業後、すぐにソフト開発現場で活躍できる実力を養成するカリキュラムのもとでの教育。卒業生の就職先には大手企業の名がずらりと連なっている。

作品制作面では、課題よりも自主制作などを重視しているため、課題の数はそれほど多くない。しかし、自ら作品を提出し指導を求める学生が数多くおり、「自学自習」の精神がしっかりと根付いている。自由で伸びやかな校風、それに甘えることなく目標を立てて行動する先輩たちを見れば、いきおいやる気も出るというものだ。

YAGでは学校を休みがちな学生を極力減らすため、一定以上休みが続いたときは電話で登校するよう呼びかけている。本人に連絡が取れないときは親元にハガキを出すなど、徹底して最後まで育て上げる。


名古屋校・深萱和弘さんの自由制作作品

合同企業説明会と高い就職率

「企業が安心できる人材作り」もYAGが目標としていることの一つ。その成果は、高い就職率で実証されている。'98年3月卒業生の就職実績は、ゲーム・グラフィックデザイナー科が96・45%となっており、就職希望者はほぼすべて就職を決めているのだ。また、途中でゲーム業界以外の業種へと目標を変更をしたとしても、就職のサポート体制は万全だという。

「企業が安心して雇用できる人材作り」の点で、今年は学校全体で「マナーの徹底」というテーマを掲げる。企業の即戦力となるには、単に「技術がある」だけではなく、挨拶やマナーを身につけることが大切だ。これは、ゲーム業界に限らず社会人として当たり前のことだが。

また、1日の多くをインドアで過ごす学生が多いため、「明るくハキハキさせる」という訓練も日頃から行っている。外交性を高めて、自分を売り込む力を自然と養う。さらに、カリキュラムガイドに日記をつけさせることで、文章を書くトレーニングを兼ねる――これらは、就職活動の際の自己PRにも非常に役立つ。

2年次になると、アルバイトが認められる(特例で1年次後期からも可能)。学生の中には、在学中にアルバイトから正社員になるケースがあり、「現場での修学」という扱い、つまり働きながら卒業が可能なのだ。

就職面でのサポートとしてもう一つ大きなポイントとなるのが、ゲーム業界の関連企業に参加してもらう「合同企業説明会」。YAG学生のみ出席できるもので、しかも年2回、毎年6月と9月に行われる。ここでの面接をきっかけに就職が決定するケースもあり、学生にとっては心強いイベントだ。そのほか、学内の就職セミナーも実施されており、就職活動のアドバイスや先生との面接など、本番で失敗しないための訓練が行われる。

整った生活環境 卒業後の支援も

YAGでは格安の寮を完備している。寮はいずれも1時間以内で通学可能な位置にあり、希望者は全員入寮できる。男子寮、女子寮は完全に独立。共に上京する友人がいる場合は希望者との相部屋も可能なので、利用してもいいかもしれない。

就職が決定した学生でも卒業後2年間までは、在学中と同じ条件で寮を利用することが可能であり、就職直後の収入が低い時期でも安心して働くことができるのだ。さらに、就学にあわせて上京する際、格安の引っ越し業者やアパートの斡旋なども あるため、地方の入学希望者でも安心できるだろう。

クリエイターの下積みの困難さを知っているだけに、在学中のみならず卒業後のフォローも万全となっている。

学生のヤル気


綱島基子さん
ゲーム・グラフィックデザイナー科2年

絵を描くことの基本が身についた

もともと絵を描くのが好きで、CGに興味をもっていたのが入学したいちばんの理由です。知人である先輩に学校の様子を聞いていたので、安心して入学しました。寮の設備がしっかりしていたこともポイントでした。

入学してよかったことは、しっかり基本を学べたこと。今まで自己流で絵を描いていたのですが、きちんとした絵を描けるようになったことが何よりうれしいですね。

就職に関しては「合同企業説明会」など学校のサポートがしっかりしているので、心配していません。将来は、ゲームでなくとも絵を描く仕事に就きたいと思っています。もちろん、自分の描いたゲームのキャラクターを楽しんでもらえたら、それがいちばんです。この学校は自分の時間をきちんともつことができるので、自分でさまざまな勉強をしたいという人に向いているのではないでしょうか。

▶トレーディングカード速報！

ゲーマー納得の究極のギャルゲーカード、思い切って発売日を夏にさせていただきました。反響も多く、待っている皆様にはツラいかもしれませんが、その分、期待に違わない内容になるはず！



全国書店、玩具店、カード専門店およびマルゲ屋、読者サービス部にて発売！

お待たせして申し訳ありません。更に煮込んでます!!というわけで8/20発売

大好評作成中！

夏のコミックマーケット'99、新声社ブースにて先行発売！

8月20日発売！

価格：343円（10枚入り/税別）

ギャルズアイランド トレーディングカード
Gal's Island Trading Card

＜原画描きおろし作家陣＞
中平正彦、きみづか葵、思い当たる、伊藤真美、G=ヒコロウ、道満晴明、マイケル原腸、さいとうつかさ、鎧良寿、あきよしよしあき、藤の宮深森、山田秋太郎、花屋敷ぼたん、吉崎観音、あかつきごもく、神崎らいむ、ことぶきつかさ、司淳…他（順不同・一部予定）

＜収録キャラクター（一部抜粋）＞
春麗、さくら、モリガン、ひなた、マリオン、不知火舞、ナコルル、麻宮アテナ、カイ、アルテミス、ワルキューレ、パステル、メローラ、コットン…他　（順不同）

イラスト／あきよしよしあき　©SNK1997

▶プライズ情報！

人のプレミア品より、心のプレミア品だ！

景品ハンターぇ心得

解説 景品ハンターの中には、あとあとのプレミアを気にする人も多い。しかし景品ハンターにはそんなものよりももっと大事なものがある。自分の心は本当にそれが欲しいのか？という事。切実だからこそ取れた時の嬉しさや景品自体に対する愛情も倍増するというものだ。ハンターであるからには、乱獲しない、マナーを守る、獲物に敬意を払う様なことを忘れてはならない（いやマジで）。

今回の1番人気

士郎正宗 ポスターセレクション

映画にイラストにと大活躍中の士郎正宗先生。大迫力のポスターに囲まれて午後のひとときを過ごすというのもいい感じだ。ところで数百本に一本の割合で直筆サイン入りのポスターがあるのはご存知かな？　ワレワレもめったに拝む事ができないシロモノ、出たら赤飯でお祝いしよう。

【全10種】好評稼働中

©士郎正宗/青心社



イカス！お店 第5回 リスト

イカス！お店になる条件はただひとつ、新声社のポスタープライズを入荷していただくこと（笑）。ご連絡待ってます！

札幌市	マルゲ屋札幌店	☎011（233）0238
新潟市	アミューズメントパーク タカラ島 プラーカ店	☎025（240）2318
仙台市	マルゲ屋仙台店	☎022（712）4787
水戸市	アイアイ駅南店	☎029（233）0680
市原市	ゲームチャリオット五井店	☎0436（23）5535
豊島区	ゲーマーズ池袋店	☎03（3985）3232
新宿区	ゲーマーズ新宿店	☎03（3225）5996
品川区	スペース・ラボ	☎03（5702）8414
千代田区	トライアミューズメントタワー	☎03（5295）2345
千代田区	G-Model神保町店	☎03（3293）9349
千代田区	ゲーマーズ秋葉原店	☎03（5298）2015
千代田区	ゲーマーズスクエア店	☎03（3252）9600
立川市	PC立川店	☎042（524）1156
横浜市	ゲーマーズ横浜店	☎045（317）4321
長野市	ゲーマーズ長野店	☎026（266）7626
富山市	ゲームインさんしょう新庄店	☎0764（21）6533
甲府市	ハイテク遊園ニュースター	☎055（228）8923
静岡市	ゲームコンドルPARTⅡ	☎054（255）4363
名古屋市	マルゲ屋名古屋店	☎052（583）2970
名古屋市	ゲームプラザ・トンガ王国	☎052（452）0304
京都市	ゲーマーズ京都店	☎075（255）1770
大阪市	マルゲ屋梅田店	☎06（6359）7751
大阪市	ゲーマーズなんば店	☎06（6630）0404
寝屋川市	コスミックプラザABC	☎0720（23）1160
徳島市	エンゼルランド徳大工前店	☎0886（56）5044
北広島市	AMパーク・タカラ島北広島店	☎011（372）5750
福岡市	ゲーマーズ博多店	☎092（434）6868

ゲーメストポスターセレクションは全国のゲームセンター及びマルゲ屋にて大絶賛稼働中です!!

新声社

全国の書店でお求め下さい。品切の場合は、書店にてご注文いただくか、当社通信販売部「読者サービス部」をご利用ください。
通販のお申し込み先：フリーダイヤル0120-531917（月〜金/10:00-17:00）または E-mail:dokusabi@shinseisha.co.jp

〒101-8935 東京都千代田区神田神保町1-26　TEL.03-3293-9321　FAX.03-3293-9329　http://www.shinseisha.co.jp/gamest/

ゲームスクール卒業生の若手集団が設立したゲームソフト会社をチェキッ！

【マクロアーツ】

卒業したら自分たちでやっていこうと、思ってました。

ゲームスクールを卒業したらどうしよう。メーカーに入社するのもいいが、「自分たちの会社」を興すことだってできるかもしれない。一人の学生が、仲間とともに卒業後すぐに起業して会社を設立したが――。



澤田尊志さん
「望まれている以上のものにしようと、こだわるんですよ」と静かに話す



原田亨さん
「最近、ゲームの作り手側のメッセージが伝わるような作品が少ないんじゃないでしょうか」

1995年6月に創業した有限会社マクロアーツは、ゲームスクールの学生だった原田亨さん(25)が、卒業してすぐ同級生ら2人と作った若い会社だ。原田さんは在学中、就職を考えたことはないという。企業の一員の立場で、自分の企画が通るのは何年後か、作りたいゲームを自由に作ることができるのか、そんな不安を感じていた。たまたま学校には、卒業後に会社設立を希望する学生を支援する制度があり、卒業目前の'95年3月に、企画書を提出した。

「友人に『企画が通ったらいっしょにやる?』って聞いたら『うん』というくらいで、もともと気楽に応募したんです。そうしたら企画書が通ったわけです」

こうして会社設立計画が進み、6月にはマクロアーツが誕生。原田さんが21歳のときだった。一企業としてゲームを商品として見なければならなくなったことは、学生のときとの最も大きな変化だったという。ゲームの企画から完成まで、また商品としてどう売っていくか、それらを丸ごと考えていかなくてはならないのである。

おもしろさのツボを押さえたゲーム作りを

今年で創業4年に入った。2年目に澤田尊志さん(25)が入社した。原田さんのゲームスクールの同期だ。ゲーム制作の注文が入ると、クライアントの要望以上のソフトを仕上げようと、ぎりぎりまでこだわる。「半年の期限があったらあっただけ使います。たまに期限を超しちゃうこともあるんです……」と澤田さん。

さて、原田さんがこれからやりたいのはもちろん、ゲームを作ること。中でもネットワークゲームに興味があるという。ネットワークを利用すれば、『ウルティマオンライン』や『ディアブロ』のように、対戦相手がどこにいようと、あるいは一度も会ったことのない人とさえ、ゲームを通じてすぐコミュニケーションがとれるおもしろさがあるのだ。そして自分がとったアクションに対してリアクションが返ってくるのがゲームの基本だからこそ、ゲームになる。

「そういったおもしろさのツボを押さえたゲームを作っていきたい」

ところで、会社の業績はどうか。

「始めたばかりですから楽とはいいません。何より問題なのは、ギャラのほとんどを人材につぎ込んじゃうことです。どんどん機材も買っちゃう。利益もそれなりになる。税理士さんには会社は利益を出すところと怒られました(笑)。でも、食費も削ってもいい。ゲームを作ることにお金を使ってます」(原田さん)。

現在、マクロアーツは総勢5人。会社を始めてよかったかどうかの質問に答えるのはまだ早いという。

「サッカーに例えるなら、『試合に出られてよかった。でも観客の期待に応えられなかった』じゃダメですから。観ている人たちを満足させなくちゃならない。ボクらの商品も完成して発売した、で終わりではなくゲームを買ってくれた人たちに楽しんでもらい、営業面でも結果を出さなければなりませんから」

マクロアーツがこれからどんなゲームを生み出すのか、ソフトの発売を楽しみに待ってみよう。



マクロアーツが制作した1本目の作品、アドベンチャーエンタテインメントソフト『マクロTV』

ゲームスクールは何かを知るきっかけに

日々前線に立っている原田さんに、学校について振り返ってもらおう。

「技術的なことはとても役に立ってます。ただ、学校に行っただけで、一流の技術は身につくわけではないことも知っておいてほしい」

一流の技術は社会に出て商品作りの経験を積み重ねたり、仕事を通じていろいろな人と出会うことなど、目に見えない要素があって、身につくものだということなのだろう。

さらに「学校は自分のしたいことを習うだけでなく、いろいろなことを知るきっかけを作ってくれる場所だと思うんですよ。そういった部分にも、目を向けてほしいですね。それから社会に出ると、一般教養の大切さが身に染みてわかります」。

ゲームが仕事になると制作期限やコストなど制約が出てくる。そんなとき自分をコントロールできるよう、可能な限り楽しみながらゲーム制作をしたほうがいい、と勧める。また、どんなものからでも何かを吸収できるといった意識で前向きに進んでほしいと、エールを送ってくれた。

GAMEST Game School Guide 2000
ゲームスクールガイド索引

紹介学校一覧

学校名	郵便番号	住所	問い合わせ先	掲載ページ
ア				
アクト情報ビジネス専門学校	114-0013	東京都北区東田端1-4-4	03-3810-1414	86
朝日コンピュータースクール(東京校)	150-0041	東京都渋谷区神南1-19 4　日本生命アネックス	0120-495666	88
朝日コンピュータースクール(大阪校)	542-0081	大阪府大阪市中央区南船場4-2-4 日本生命御堂筋ビル ＊左記は1999年8月移転までの連絡先。	0120-441438	90
アミューズメントメディア総合学院	150-0011	東京都渋谷区東2-29-8	0120-41-4600	92
ECCコンピュータ専門学校	530-0015	大阪府大阪市北区中崎西2-3-35	0120-000-544	94
カ				
カルチャーブレーンコンピュータアート学院	130-0012	東京都墨田区太平2-5-7	03-3829-0867	96
クリエイティブスクール クェーサー	222-0031	神奈川県横浜市港北区太尾町270 ボルテーゼビル4F	045-549-1882	98
ＫＣＥスクール	106 0032	東京都港区六本木1-4-30	03-3224-0573	100
タ				
デジタルエンタテインメントアカデミー	169-0074	東京都新宿区北新宿1-5-2　佐藤ビル	03 5330-2870	102
東京ゲームデザイナー学院	151-0053	東京都渋谷区代々木3-57-6	03-3370-2720	106
東京コンピュータ専門学校	161-0033	東京都新宿区下落合1-1-8	0120-033-227	108
ナ				
日本ゲームソフト学院	101-0061	東京都千代田区三崎町3-4-9	03-3261-8211	110
日本電子専門学校	169-8522	東京都新宿区百人町1-25 4	0120-00-9691	112
ハ				
バンタン電脳情報学院	150-0011	東京都渋谷区東3-22-14	0120-51-0505	114
ヒューマン・アカデミー	169-0075	東京都新宿区高田馬場4-4-2	0120-89-1588	116
ヒューマン クリエイティブ スクール	180 0001	東京都武蔵野市吉祥寺北町1-2-12	0120-37-9898	118
ヤ				
代々木アニメーション学院	151-0053	東京都渋谷区代々木1-20-3	0120-310-042	120

資料請求ハガキ

郵　便　は　が　き

料金受取人払

代々木局承認

5571

差出有効期間
平成13年５月
10日まで
●切手不要

151-8790

東京都渋谷区代々木3－57－6
東京ゲームデザイナー学院
（東京校・横浜校・大宮校）
大阪ゲームデザイナー学院
名古屋ゲームデザイナー学院
入学案内係　行

ゲーメスト　2000

ふりがな		男・女
氏　名		（　　歳）
住　所	〒　　-　　　☎　　―	
職　業	1．中３　2．高１　3．高２　4．高３　5．高校中退　6．予備校　7．フリーター　8．短大　年　9．大学　年　10．大学·短大中退　11．専門·各種学校　12．社会人　13．その他	
学校名	（卒業・＿年在学中）	
どちらの学校の資料を希望しますか?（○印）	1. 東京ゲームデザイナー学院（東京校） 2. 東京ゲームデザイナー学院（横浜校） 3. 東京ゲームデザイナー学院（大宮校） 4. 大阪ゲームデザイナー学院 5. 名古屋ゲームデザイナー学院	

郵便はがき

50円切手を貼ってください

169-0074

東京都新宿区北新宿1-5-2
佐藤ビル４Ｆ

デジタルエンタテインメントアカデミー行

DIGITAL ENTERTAINMENT ACADEMY　GA-7

氏名	フリガナ	性別 男・女
住所	〒 フリガナ 生年月日 19　年　月　日 年齢　　歳	
電話番号	―　　―	
E-MAIL ADDRESS		
学校名(学年)または職業	県 市 立 私 都 学年　年　在学中・中退・卒業	

郵便はがき

161-8780

東京都新宿区
下落合1-1-8
東京コンピュータ専門学校
入学事務局　行

料金受取人払

落合局承認

129

差出有効期間
平成11年12月
末日まで
●切手不要●

ゲーメスト

フリガナ		
現住所	TEL.(　　)　　－	
フリガナ		
氏　名		男・女
高校名	立　　高校　　科	学校コード
	現　年生　平成　年　月　卒業見込・卒業	

資料請求ハガキ

DEA アンケートにお答えください
DIGITAL ENTERTAINMENT ACADEMY
（該当する項目には○をお付けください。複数でも可）

1.あなたの希望進路は次のうちどれですか？

A.ゲームスクール　B.大学　C.短大　D.専門学校　E.就職

F.その他（　　　　　　　　　　　　　　　　）

2.本校の学校案内資料をお送りいたしますか？

A.いる　B.いらない

3.本校の学校説明会に参加しますか？

A.参加する。（□□月□□日頃希望）　B.参加しない

4.地方説明会があれば参加しますか

A.参加する　B.参加しない　C.日時が決定次第知らせて欲しい

5.あなたの希望する本校のコースはなんですか？

A.プログラムエキスパートコース

B.グラフィックデザインコース

◎お友達で学校案内が欲しい方がいましたらご紹介してください

住　所	〒　　　TEL（　　　）
フリガナ	
氏　名	年齢　　歳　男・女
学校名・学年	県 市 私 都 立　　学年　　年　在学中・中退・卒業

案内書無料請求ハガキ

●アンケートにお答えください（○印）

1.当学院のどの講座に興味をお持ちになりましたか。

（　）ゲームデザイナー養成講座
（　）ゲームアーティスト・ゲームキャラクターデザイナー養成講座
（　）ゲームアーティスト・ゲームCGクリエイター養成講座
（　）3Dグラフィック＆モーションキャプチャークリエイター養成講座
（　）ゲーム企画・シナリオライター養成講座
（　）ゲーム評論・雑誌ライター養成講座
（　）サウンドクリエイター養成講座
（　）ネットワークゲームクリエイター養成講座
（　）ゲームビジネス・プロデューサー＆ディレクター養成講座

2.当学院に関して質問がありましたらお書き下さい。

3.ご友人で、講座資料が欲しい方がいましたらご紹介ください。

フリガナ			
住　所	〒	TEL	（　　　）
フリガナ			
氏　名		生年月日	S　年　月　日生　才

学校見学会お申し込みハガキ

Q1. 下記の日程で、学校見学会を実施します。
参加ご希望の方は、日付に○印をおつけ下さい。

（1999年）
6月　20日(日)
7月　11日(日)　18日(日)　24日(土)　31日(日)
8月　4日(水)　7日(土)　11日(水)　21日(土)　25日(水)
9月　5日(日)　11日(土)　19日(日)　25日(土)
10月　3日(日)　24日(日)　31日(日)
11月　7日(日)　21日(日)
12月　19日(日)

■時間／13:00～15:00
※下線部分は10:00～12:00、13:00～15:00の1日2回
■お友達や保護者の方とのご出席も歓迎いたします

Q2. 下記のどの職業に興味がありますか。○印をおつけ下さい。

□ゲームクリエイター　□声優　□アニメーション作家
□コンピュータグラフィック　□映像作家
□音楽関連スタッフ　□広告・編集・出版
□システムエンジニア　□プログラマ
□マルチメディアエンジニア　□事務スタッフ

Q3. その他、ご質問やご感想等がございましたらお書き下さい。

資料請求ハガキ

郵便はがき

料金受取人払

新宿北局
承認
445

差出有効期間
平成13年6月
14日まで
●切手不要

169-8790

294

東京都新宿区百人町1-25

（受取人）

学校法人　電子学園

日本電子専門学校

広報部　行

1698790294　　14

郵便はがき

料金受取人払

神田局承認
1413

差出有効期間
平成13年6月
14日まで
●切手不要

101-8791

006

東京都千代田区三崎町3-4-9

日本ゲームソフト学院
東京アニメーター学院

総合受付係 行

ゲーメスト

案内書無料請求ハガキ

●どちらの案内書をご希望でしょうか？　校名前の□に印をつけてください。

□日本ゲームソフト学院　　□東京アニメーター学院

●案内書および資料をお送りします。下記の項目に記入をしてください。

フリガナ		
住　所	〒	
フリガナ		Tel 市外局番（　　　）
氏　名	男・女	―
学校名（職業）	学年：	

●もしよろしければお友達を紹介してください。

住　所	〒
氏　名	男・女
学校名（職業）	学年：

郵便はがき

150-8790

018

料金受取人払

渋谷局承認
2279

差出有効期間
平成13年3月
22日まで
●切手不要

東京都渋谷区東3-22-14-6GM

バンタン電脳情報学院

入学事務局行

2000年度案内書無料請求ハガキ

フリガナ	
住所	〒　　都道府県　　☎（　　）
フリガナ	
氏名	年齢　　歳　男・女
フリガナ	
学校名・学年	県市　立　私　部　　学年　　年　在学中・中退・卒業

資料請求ハガキ

漫画・声優・ゲームの本格教育

アニメーション科	漫画家プロ養成科
アニメーション声優科	イラストレーション科
ゲームデザイン科	アニメキャラクター科
エアーブラシ彩色科	漫画原作シナリオ科
アニメーション美術科	コミック編集者養成科

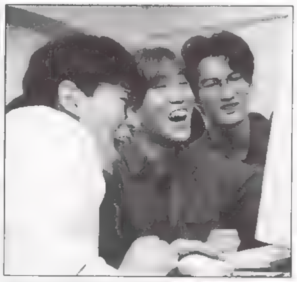
東京アニメーター学院

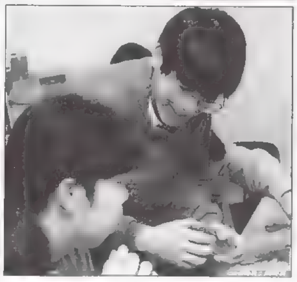
ゲームデザイナー学部
各科全日2年生

プランニング科	キャラクター科
グラフィック科	プログラム科
デジタルサウンド科	ゲーム開発研究科

日本ゲームソフト学院







●注目! 人気がある学校は、ここがちがう

- ■毎年驚異の就職率! 完璧な就職とデビュー指導
- ■同種の学校に比べ年額20~40万円も低廉な学費
- ■現場直結主義! 彩色と本番動画を授業に導入
- ■チャンス提供! 学内オーディションと卒業公演
- ■信頼の講師陣! 先生は全員が現役か現場経験者
- ■学生ひとりひとりの個性を尊重した自由な校風
- ■1人1台の最新コンピューター実習で実力強化
- ■在校生なら無料で学べる・ゲームデザイナー基礎講座・デッサン基礎講座・米国人の英会話講座
- ■毎月6,276円で学べるさくら銀行提携教育ローン（保護者が80万円を借入期間14年間で返済）
- ■家賃月2万円からの学生専門アパートの紹介等

入学案内無料請求ハガキ

あなたの興味のある分野に○を付けて下さい。

( )………コンピュータグラフィックス、CGアニメーション
( )………放送、映像、SFX
( )………ホームページデザイン
( )………コンピュータデザイン、DTP
( )………マルチメディア、ゲーム制作
( )………音響、コンピュータミュージック
( )………コンピュータネットワーク、人工知能
( )………パソコン製作、パソコン制御
( )………情報処理、情報処理資格取得
( )………電子設計、オーディオビジュアル、医用電子、家電修理
( )………電子工学、通信工学、無線
( )………電気工学、電気工事
( )………夜間部

フリガナ			
住所	〒□□□-□□□□ 都道府県		
TEL	( )―( )―( )		
フリガナ		性別	生年月日
氏名		男 女	昭和 年 月 日
高校名（出身）	都道府県 立 高校 科		学年 3・2 1・卒
所属	大学生・短大生・専門学校生 校名： 学年 会社員・主婦・フリーター・その他（具体的に）		

ゲーメスト'99 61002

無料資料請求＆イベント予約申込書

各イベントとも参加費は無料です。参加希望の方は必ず事前にハガキかお電話にてご予約してください。

個別学校説明会 毎週金・土・月 10:00➡17:00（所要時間、約2時間）
個別で行う学校説明会です。都合の良い時間を指定してください。
□月 □日 □時

業界セミナー＆体験入学 7/11(日) 10:00➡16:00
現役クリエイターである当学院講師が業界の動向について解説します。
参加希望の方は、希望日を記入してください。
□月 □日

模擬試験 6/20(日) 13:00➡16:30
一般入学対応の模擬試験です。腕試しにどうぞ。
参加希望の方は、右のYESに○を付けてください。
受験します YES

地区ガイダンス 静岡 6/20(日)・名古屋 6/27(日)・新潟 7/4(日)・福岡 7/18(日)
札幌 7/20(火)・盛岡 7/24(土)・仙台 7/25(日)・広島 7/28(水)
希望地区を記入してください。

★本校のコースで興味のあるものは、右の記入欄に○を付けてください。

2000年度募集コース		
1年制	ゲームライターコース	
	声優コース	
2年制	ゲームデザインコース	
	ゲームグラフィックコース	
	ゲームプログラムコース	
	ゲームサウンドコース	
	コミックコース	
4年制	ゲームプロデュースコース	

★お友達で案内書が欲しい方がいましたらご紹介してください。

住所	〒 ☎( )
フリガナ 氏名	年齢 歳 男・女
学校名・学年	県 市 私 都 立 学年 年 在学中・中退・卒業

資料請求ハガキ

郵 便 は が き

180-8790

料金受取人払

武蔵野局承認

1265

差出有効期間
平成12年2月
20日まで
●切手不要●

東京都武蔵野市
吉祥寺北町1-2-12

**ヒューマン
クリエイティブ
スクール** 行

現住所	フリガナ 〒	TEL (　　)　　－ E-mail	
氏 名	フリガナ (　　才)		男・女
職 業	学生、会社員、フリーター、浪人生、その他(　　　)		
出身・在籍学校	学校名　　立		現　　年生
	学 科		平成　　年3月 (卒業・卒業見込)
希 望 入学年	平成12年4月　・　平成13年4月以降		

料金▶送料とも無料　　ゲーメスト 7月号

資料請求はがき
ヒューマンクリエイティブスクール

郵 便 は が き

料金受取人払

新宿北局承認

353

差出有効期間
平成12年4月
30日まで

切手をはらずに
お出しください。

169-8790
158

東京都新宿区
高田馬場4-4-2

**総合学園
ヒューマン・アカデミー
入学事務局** 行

〒□□□-□□□□

●住所（フリガナ）　都道府県

●電話番号（または携帯電話）(　　)　－　●FAX (　　)　－

●e-mail

●氏名（フリガナ）　●生年月日 S　年　月　日　●性別 □男 □女

●高校名　　立　　学校　　科　　年　　年卒業

●職業　　●年令　　才

お問い合わせ・お申し込みは 0120-89-1588 FAX:03-5330-1681

009999B69　ゲーメスト '99/6/15

郵 便 は が き

151-8790

料金受取人払

代々木局承認

5580

差出有効期間
平成13年6月
14日まで
■切手不要

東京都渋谷区代々木
1-20-3-GM-6

代々木アニメーション学院 行

ゲーメスト7月15日号

住 所	〒　　都道府県		
氏 名	フリガナ	性別 男・女	TEL (　　)
学校名・又は職業		年齢	年　月　日生　歳
本学院志望学科	校　　科	平成　　年度入学希望	

資料請求ハガキ

……学校案内 無料請求ハガキ……

簡単なアンケートにお答えください。

Q 1. 下記より、興味のある講座をお選びください。
(一番興味のある講座に[1] 次に興味のある講座に[2]とご記入下さい)

全日制
- □ゲームクリエイター専攻
- □CGクリエイター専攻
- □ゲームプログラマー専攻
- □サウンドクリエイター専攻

夜間部
- □3DCGアニメーション MAYA マスターコース
- □3DCGアニメーション Softimage マスターコース
- □3DCGアニメーション LIGHTWAVE マスターコース
- □キャラクターデザイン(グラフィックス)講座
- □キャラクターデザイン(Macintosh)講座
- □ゲーム企画 プロデビュー塾
- □プログラマ養成講座
- □デジタルサウンドクリエイター養成講座
- □声優・ナレーター養成講座

Q 2. 通学を希望される校舎はどこですか?
□仙台 □東京 □名古屋 □大阪 □神戸 □福岡

Q 3. 体験入学・学校説明会は希望されますか?
□はい(月 日 時頃) □検討中

ご友人で、資料が欲しい方がいましたらご紹介ください。

フリガナ		TEL	( )
住所	〒		
フリガナ		生年月日	S 年 月 日生
氏名			才

HUMAN CREATIVE SCHOOL

下記アンケートにお応え下さい。

Q1 将来､あなたの希望する職種・分野はなんですか?(複数回答可)
□3DCG □ゲームグラフィックス
□ゲームサウンド □ゲーム企画
□ゲームプログラミング □その他( )
□未定

Q2 当校の学校説明会&体験入学に参加しますか?
□参加の予定
・参加予定日(本校) □7/25(日) □8/8(日) □8/22(日)
・参加予定日(地区)

□静岡	□名古屋	□大阪	□福岡	□仙台
7/30(金)	7/31(土)	8/1(日)	8/3(火)	8/4(水)
□札幌	□水戸	□宇都宮	□高崎	□甲府
8/5(木)	8/24(火)	8/25(水)	8/26(木)	8/27(金)

□不参加の予定 □未定

Q3 学校見学(要予約)を希望しますか?(日時が確定後こちらからご連絡します)
□希望する (希望日時: 月 日 午前・午後) □希望しない
□未定

Q4 何かわからないこと、ご質問などがあればご記入下さい。

学校法人 大矢学園グループ
認定CG教育校 〔CG-ARTS協会認定〕
日本映画録音協会員・日本映画照明協会会員・日本映画撮影監督協会会員・
社団法人日本映画テレビ技術協会会員・財団法人日本視聴覚教育協会会員・
社団法人日本漫画家協会会員

入学案内書セット請求・無料体験入学・説明会・適性診断 申込ハガキ

下記アンケートにご記入ください。(該当する項目に○印をおつけください。)

Q1. 体験入学を希望しますか?
a.はい (参加日)(平成 年 月 日)
(希望校)
東京校・大阪校・名古屋校・福岡校・仙台校
ひがし校・札幌校・広島校・大宮校・沖縄校・横浜校
(希望学科)( )科
b.いいえ

Q2. 学院説明会を希望しますか?
a.はい(市 平成 年 月 日) b.いいえ

Q3. コンピュータ適性診断「キャリスマップ」を希望しますか?
a.はい b.いいえ

Q4. 当学院を何で知りましたか?
a.雑誌( ) b.新聞( ) c.テレビ d.先生
e.知人・友人 f.今回初めて知った g.その他( )

Q5. あなたは本学院のどのコースに関心を持ちましたか?
1.アニメーター科 2.デジタルペイント・アーティスト科 3.アニメ監督コース科 4.背景美術監督コース科 5.アニメAVオペレーター科 6.アニメ音響監督コース科 7.スペシャルメイクアップ・アーティスト科 8.SFX監督コース科 9.ゲーム・グラフィックデザイナー科 10.マルチメディア・クリエイター科 11.ゲーム・デザイナー科 12.モーションキャプチャ・デザイナー科 13.ゲーム・サウンド・ディレクター科 14.ゲーム・キャラクターデザイン科 15.ゲーム・シナリオライター科 16.デジタル映像エキスパート科 17.声優タレント科 18.ミュージカル舞台・演劇科 19.ミュージック・アーティスト科 20.マンガ・コミックプロ養成科 21.エンターテインメント・ノベルズ科 22.ビジュアル・イラスト科 23.メディア芸術総合学科 24.アニメーション総合学科

Q6. どちらの入学を希望しますか?
a.東京校 b.大阪校 c.名古屋校 d.福岡校 e.仙台校
f.ひがし校 g.札幌校 h.広島校 i.大宮校 j.沖縄校 k.横浜校

Q7. アニメ・映像界、コミック・劇画・出版界もしくは声優・音楽界で、あなたが今一番尊敬する人をあげてください。
( )

Q8. その他、ご意見・ご質問、ご希望があればお書きください。
( )

※ご協力ありがとうございました。入学案内書を送付いたします。

コンスポ

CONSPO

ネオポケ重要！

ザ・キング・オブ・ファイターズ DREAM MATCH 1999

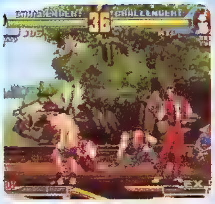
とうとう発表となった99のためにリハビリをしておこう！

発売日	6月24日
機種	Dreamcast
メーカー	SNK
価格	5800円(税別)
備考	ネオジオポケット「キング・オブ・ファイターズR-2対応」

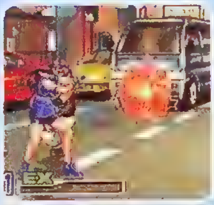
担当:CHU

もはや説明するまでもないくらいメジャーな対戦格闘ゲーム「ザ・キング・オブ・ファイターズ」シリーズがドリームキャストで登場だ！

ゲームのシステム的な部分は98をベースとしているが、ハードがドリームキャストということで、やはりビジュアルやエフェクト面がパワーアップしているぞ。また、ゲーム的にもダメージや判定が微妙に、バランス調整されているようだ。



オラオラぁ〜この綺麗なケツ…じゃなくて背景を見ろ！



サイコボールが透けて後ろの車が見えるのがわかる？

家庭用ならでは！

■オープニングムービー

長い。とにかく長い。格闘ゲームとは思えないほどの長さだ。カップ麺作れそう…すごいぜ！

■サバイバルモード

1キャラで体力の続く限り延々とCPU戦を繰り返すモードだ。全キャラ（38キャラ）倒すことでクリアとなり、その所要時間を競うモードとなっているぞ。



サバイバルではとりあえずクリアを目指せ！

■プラクティスモード

体力無限の練習モード。何もしてこない（攻撃やジャンプさせることも可能）CPUを相手に、連続技の練習ができるぞ。



プラクティスではいろいろな状況を設定して練習できるぞ。

ドリキャスならでは！

このゲームではCPU戦をプレイすることで、あるポイントが貯まっていく。このポイントを貯めると、次に挙げるような特典が得られるぞ。

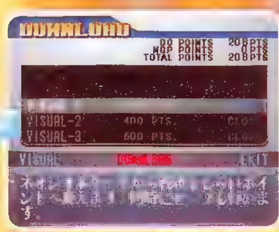
■「テク」入手

キャラごとに設定されたポイントを貯めることで、そのキャラが隠し持っている「テク」を、ネオジオポケット版「キング・オブ・ファイターズR-2」にアップロードすることができるぞ。この中にはドリキャスからでしか手に入らない「テク」も存在するのでR-2プレイヤーは注目だ。

■隠しビジュアル

一定数のポイントが貯まると、隠しビジュアルを見ることができるのだ。コレに必要なポイントはR-2のクリアデータをドリキャスにダウンロードすることで得ることも可能。中身は、隠しと言われるだけあって、超お得なマル秘情報なのだ!!





がんばってポイントを貯めれば…!!





1980円で登場！

2年前にアーケードで発売された紫炎龍が「撃王〜紫炎龍〜」というタイトルになり、さらにパワーアップした内容でプレイステーションに登場！ しかも1980円という超お買い得価格！何がどうパワーアップしたかというと、アーケード版を忠実に再現したオリジナルモードのほかに、8つのモードが搭載されているのだ！なかにはメチャクチャぶっとんでるモノも混じっているが、A級シューター悶絶確定のとんでもないモードもある。これだけ入っていて1980円はやっぱお買い得！だと思うゾ！

アーケード版完全異色作？

撃王〜紫炎龍〜

アーケードで好評を博した「紫炎龍」が、オプションを搭載してPSで復活したぞ！

発売日	発売中
機種	Play Station
メーカー	童
価格	1980円（税別）



©1999 Warashi

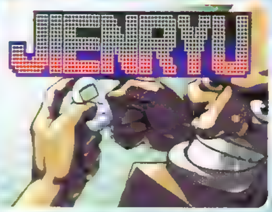
担当：RED

全9モード搭載!! こんなに入って1980円

基本の3モード

- 「紫炎龍」　「アーケード版を忠実に再現
- 「ぬるい龍」　シューティング初心者向け
- 「ムズイ龍」　シューティング上級者向けにアレンジ

紫炎龍を超えた!? 6つのおまけモード!!



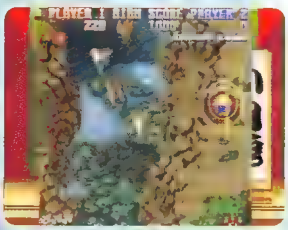
白黒液晶画面風の紫炎龍。ゲーム内容はもはや紫炎龍とは関係ないような気も…。



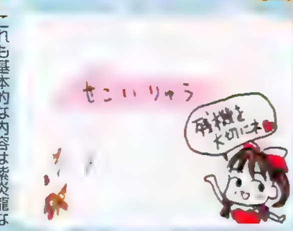
バッテリーがきれると画面が薄くなって見えにくくなります。ポーズするとバッテリーの確認ができます。



BGMはお囃子、爆発音は笑い声、ボスの登場は馬のいななき…。内容はフツーの紫炎龍です。



夜中に一人でやると、あまりの寂しさに耐えられないかも。



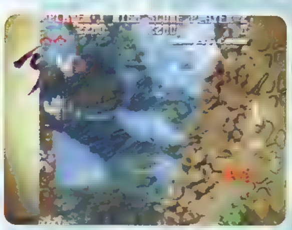
これも基本的な内容は紫炎龍なんだけど…。



自機は1機、ボムは1個、アイテムは出ないし、敵はすべて1点…。とにかくすべてが「せこい」。



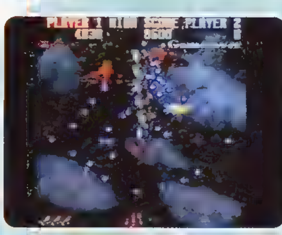
A級シューターも裸足で逃げ出す超絶難度「ずるい龍」。すべての敵弾が光の速さで飛んでくる!!!



このモードを使ったキャンペーンがある。5000円もらえるぞ。詳しくは54ページを見るのだ。



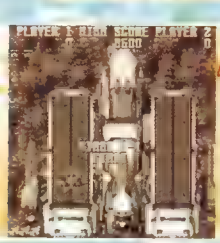
呪いにかかったかのように敵弾や自機が遅くなっているモード。まさに「ノ・ロ・イ」。



遅〜い弾がぐじゃ〜っと来るので、実はかなり遊べるモードです。ねっとりとした弾避けが熱い!!!



セピア色の思い出の世界の「紫炎龍」画面には走査線が走り、BGMはブッ壊れたラジオみたいな音…。



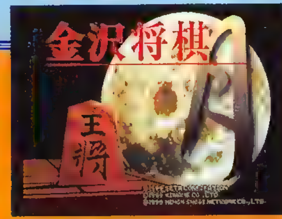
と言いつつも、内容は普通の紫炎龍だったりします。

最強の名はダテじゃないっ!

金沢将棋 月

長い歴史と高い人気、屈指の実力この最高棋力にうなれ!

発売日	発売中
機種	PlayStation
メーカー	セタ
価格	6800円(税別)



©1999 SETA CORPORATION ©1999 KIWAME CO.,LTD. ©1999 NIHON SHOGI NETWORK CO.,LTD. 担当:ぶらぼー!

最強将棋ゲームここにあり

コンピュータ将棋選手権8回出場中、優勝5回準優勝3回（連対率パーフェクト）という圧倒的な強さを誇る『金沢将棋』の最新作がプレイステーションに登場だ。

強さだけでなく「人間的な指し手」の美しさまで追求した最新作では、これまでの実力に加え、「指定局面対局モード」など、研究・対策に役立つ機能が搭載されている。プレイヤーの実力に合わせて、レベルの設定（5段階）が行える。ほかにも「駒落ち」や持ち時間など、いろんな条件を設定できるぞ。とにかく腕に覚えがある人は、ぜひチャレンジ！



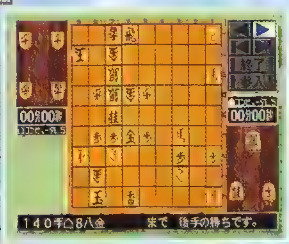
「〜月」のタイトルの謎は、このOPムービーが解き明かす…かな？

対局室

メインモード。CPUレベル、持ち時間、秒読み、駒落ち（6種）などあらゆる条件下での対戦を楽しめる。設定は対局中にも変更できるぞ。対局内容はメモリーカードに保存できる。



CPUレベル5で、「居飛車対振り飛車」に設定してみた。



手に汗握る接戦。ついていけない…。

金沢将棋 月」には将棋ファンのためのさまざまなモードが用意されている。

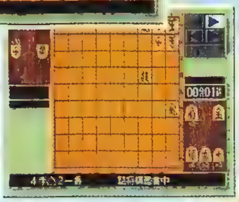
腕を磨いて精進、精進っ!

どれも棋力アップに欠かせない役立つモノばかり。特に「指定対局モード」の充実ぶりには目を見張る。ライバルに差をつけよう!

詰将棋

CPUに解かせるモード。どうしても解けない問題や自作の詰将棋を解かせてみたりできる。

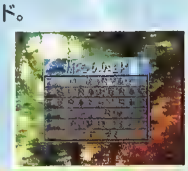




CPUの解答をじっくり鑑賞できるぞ。

指定局面対局

「相居飛車」「奇襲戦法」など50局以上の指定局面を収録。序盤の定石や苦手戦法への対処法など、研究と実践に役立つモード。





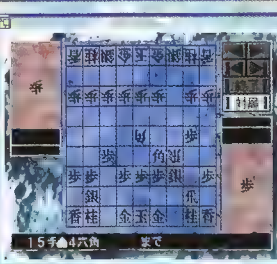
局面を指定してから対局を開始できる。

研究室

盤面に自由に駒を置いて研究できるモード。手に悩んだ時の棋譜を再現したり、また途中から対局再開もできる。

環境設定

駒や盤のデザイン、時間表示や棋譜などの読み上げ音声のオン/オフなどの設定ができる。お好みでどーぞ。



ナント、大理石の盤面。ごーじゃす!

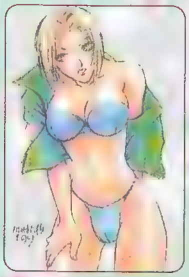
指定局面戦型一覧

1	相居飛車
2	振り飛車対居飛車
3	居飛車対振り飛車
4	相振り飛車
5	奇襲戦法

総天然色

肉色番外地

カラーエロス村特集


(北海道　仲井六段さんⒷ)

申し訳ねぇ。告知のとき、「合併号挟むから締切に余裕がある」みたいなこと書いちまったケド、余裕があるのは担当者のあたしだけで募集期間は同じだったんですよねぇ。

でも、送られてきた作品は質、量ともに超充実。皆さんいい感じの飛ばしっぷりです。

今後も送られてくるようだったらまたやりますかね。

ところでロマン画くん、モロは(笑)…てゆーかそれ以前にオリキャラってーのはちょっと本コーナーではアレなんで次は（アーケードの）ゲームキャラでよろしく。てらぢょくん、15MBものファイルをメールで送るのは勘弁（泣）。分割ファイルの形式も不明なので結局見れねぇっす。ファイルサイズが大きくなっちまう場合はCDかMOで送ってくだせぇ。

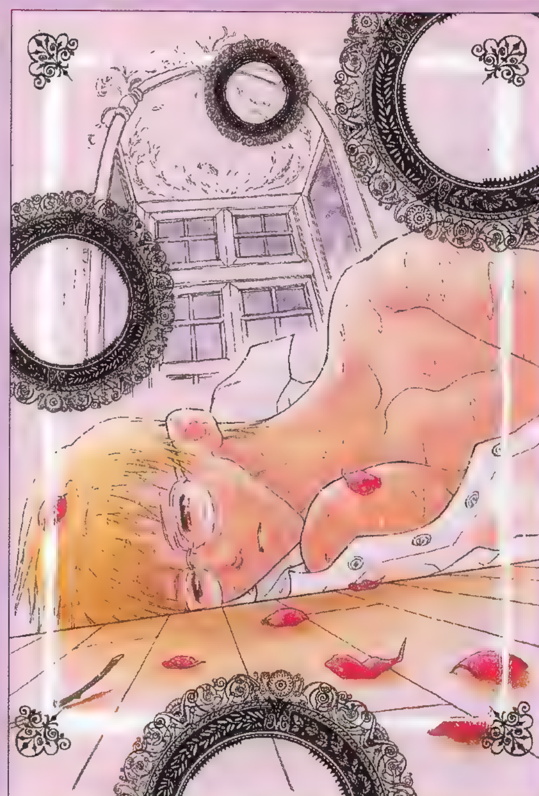

(埼玉県　銀之助Ⓐ)

カラーアイランド人気投票(仮)

月別人気投票結果発表

すごいぜ！今回はなんと2ページ丸ごと「エロス村」だ。DS1に「キミタチ自分の欲望に忠実すぎないか?」と言わしめた作品の数々をお楽しみあれ。

担当：ぎい


(栃木県　ナッツんさんⓒ)
★"薔薇の花びら"と"液体"が…お見事(笑)。しかし何故恭介ばかり?


(青森県　黒川春姫さんⒹ
<http://www1.odn.ne.jp/~cas79180/blackdr/index.html>)
★犬福のアイドルといえばこの人。貴女はいくら彼に貢ぎましたか?


(千葉県　九重　紅蓮くんⒻ)
★「あおり」はやっぱピンナップの基本でやすねぇ。このスケベ。



(愛知県　浜島"西丸氏に捧ぐ"崇平くんⒺ)
★清純派なのにちょっぴりえっち。この辺が3Pコスチュームの人気の理由でしょうな。

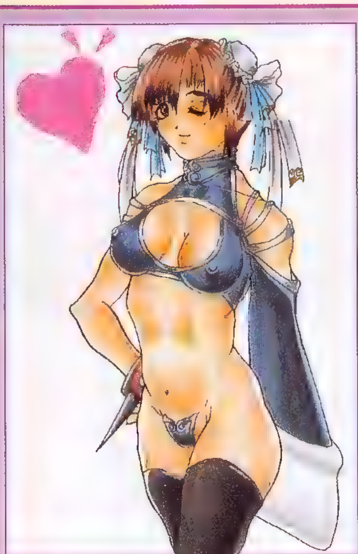


(埼玉県
和気藹藹さんⒼ)
★何気ない会話もフィルターを通すとこの通り。レッツ妄想！

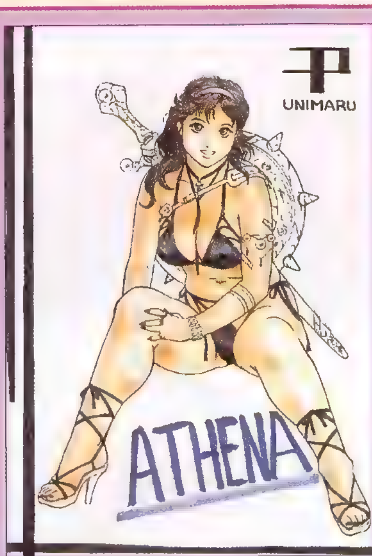
人気投票 (年間累計)

コード	キャラ名	ゲーム名	メーカー	合計
1位	リュウ	総合	カプコン	119
2位	エミリオ・ミハイロフ	PF	タイトー	98
3位	美作いろり	エスプレイド	アトラス/ケイブ	80
4位	八神庵	KOF	SNK	79
6位	空条承太郎(JOJO)	JOJO	カプコン	76
5位	ディオ(ブランドー)	JOJO	カプコン	72
7位	キース・エヴァンス	PF	タイトー	66
8位	ギース・ハワード	餓狼(3D)	SNK	60
	一条あかり	月華	SNK	
10位	ナコルル	総合	SNK	59
11位	高嶺響	月華	SNK	57
12位	火引弾	ZERO	カプコン	56
13位	春日野さくら	ZERO	カプコン	55
14位	麻宮アテナ	KOF	SNK	54
15位	神月かりん	ZERO	カプコン	52
	春麗	総合	カプコン	
17位	あやね	デッドオアアライブ	テクモ	49
18位	草薙京	KOF	SNK	47
19位	ザンギエフ	総合	カプコン	45
20位	花京院典明	JOJO	カプコン	43
21位	R・ミカ	ZERO	カプコン	41
22位	犬福	すくすく犬福	ビデオシステム	40
23位	レオナ	KOF	SNK	39
	リリス	ヴァンパイア	カプコン	
25位	リムルル	総合	SNK	38
	J.P.ポルナレフ	JOJO	カプコン	
	パティ	PF	タイトー	
28位	刹那	PF2012	タイトー	36
29位	ナコルル	サムスピ(2D)	SNK	35
	色	侍魂(3D)	SNK	

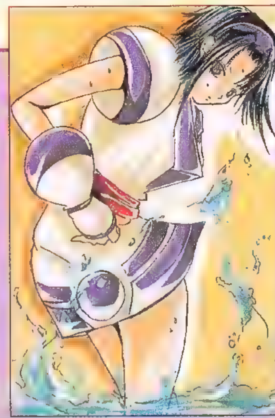
カラーアイランド



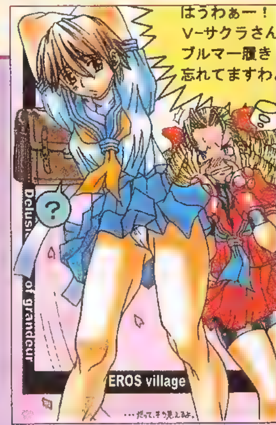
（東京都　守山いつかさんⓂ）
★麻雀ゲーに出てきそう(笑)。このコスチュームにゃ闘う前にK.O.必至。



（東京都　ウニマルくんⓁ）
★黒い水着とはち切れそうなボディがえらく大人っぽいアテナですな。



（静岡県　明日香さんⒿ）
★普段隠されているからこそ、脚だけでもソソルってゆー心理なワケよ。



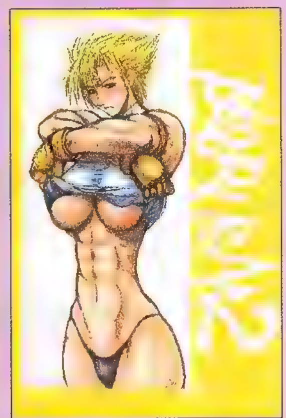
（埼玉県　永遠の２番小森くんⒽ）
★下着より「ぶるまぁ」のほうがうれしいというアナタ、コレを見てもそう言いきれますか？



（CG　鳥取県　西向侍くんⓃ）
★感動的な一瞬にも、いや、それだからこそエロスは、在る。



（CG　大阪府　E路くんⓀ）
★タマゴのよーなつるつるぷにぷにな質感がまたなんとも…。



（宮城県　双葉　麗菜さんⓘ）
★腹筋と下乳がヨイ。男勝りの娘の恥じらう様ってぇのは風情があって萌えるネ。

締切
7月15日

人間なにごともほどほどが一番だと思うがどうか

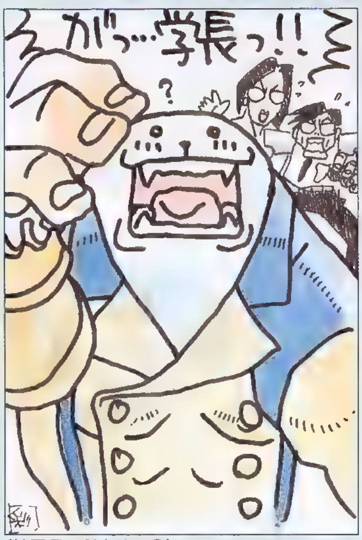


（アメンボウ星叫くんⓅ）
★「きょにゅう」と打ったら「虚乳」と変換。納得。



（北海道　マーノウォーくんⓄ）
★大輪のバラだけが花じゃない、巨乳だけが乳じゃないさ。

募集 カラーでnコマ



（埼玉県　彩文くんⓆ）

いやいやいやいや皆さんのすばらしい投稿で成り立っているカラーアイランドですが最近贅沢にもちょっと満ち足りないと私の心が語りかけるところによると「笑いがたりぬ」ということでカラーでnコママンガを募集しようと思い立ったわけでやす。もちろんコマ割りなしの1発ネタもOK。サイズもいつも通りはがき比率ナリヨ〜。

募集要項は76ページへ!!

順位	キャラクター	ゲーム	メーカー	票数
	リチャード・ウォン	PF	タイトー	
32位	ケン	総合	カプコン	34
	マリオン	ガンバード	彩京	
34位	成美那	ソウル	ナムコ	33
35位	イギー	JOJO	カプコン	32
36位	火引弾	総合	カプコン	32
37位	真田小次郎	月華	SNK	31
	かすみ	デッドオアアライブ	アトラス/テクモ	
39位	アイヴィー	ソウル	ナムコ	30
	マキシ	ソウル	ナムコ	
41位	ジョセフ・ジョースター	JOJO	カプコン	28
	リュウ	ZERO	カプコン	
43位	ギース・ハワード	総合	SNK	27
	モリガン	ヴァンパイア	カプコン	
45位	ソフィーティア	ソウル	ナムコ	25
	刹那	月華	SNK	
	リムルル	侍魂(3D)	SNK	
	テリー・ボガード	総合	SNK	
	リュウ	SFⅢ	カプコン	
	タビア	ガンバード	彩京	

SHINSEISHA ORIGINAL GOODS MAIL-ORDER SERVICE

GOODS PLAZA

グッズプラザ

ゲーム大辞典、いよいよ最終回！来月はどうなるの？

非売品スペシャルカード



さらに、販売店によっては非売品のスペシャルカードが、もらえる特典が有ります！ こちらはマルゲ屋特典用のG＝ヒコロウ先生のリリスカードなのだ。絶対にゲットしろよ！

ギャルズアイランドトレーディングカード

アーケードゲーム歴十数年を彩ってきた美姫を一挙に収録。多数の描き下ろしでおくる一大アイテム、満を持してここに登場。



あかつきごもく、あきよしよしあき、伊藤真美、思い当たる、神崎らいむ、きみづか葵、ことぶきつかさ、近藤敏信、さいとうつかさ、桜井珠智、G=ヒコロウ、司淳、道満晴明、中平正彦、花屋敷ぼたん、藤の宮深森、マイケル原腸、六鹿文彦、山田秋太郎、吉崎観音、鎧良寿（敬称略）等、豪華描き下ろし作家陣!!

予約受付中
8月20日発売予定

お詫び：発売日が変更になりました。

ギャルズアイランド トレーディングカード
価格:5403円　送料:E
商品番号:A&G−04B
ボックス販売のみ（10枚入りパック15パック入り）

ゲームミュージックCD バトルバクレイド

■ゲームミュージックCDに待望の新作登場。今回はエイティングの最新シューティングゲーム、バトルバクレイドだ。ゲームオリジナルサウンドに加え、ステレオ版のコンプリートサウンドも全曲収録。全33トラックで、楽譜シートも付属します。

6月19日緊急発売!

ゲームミュージックCD バトルバクレイド
価格:1890円　送料:E
商品番号:SGCD−0008

読サビ、ゲ屋のみの専売商品です。



ゲ人&読サビNEW GOODS

ヲ…をいをい



蘭宮涼Illustration ナコ&リムグッズ

■大人気作家の蘭宮涼先生が、描き下ろしたアスラ斬魔伝版の修羅バージョンのグッズが勢揃い。全てのアイテムが別絵柄という豪華な作りで大人気です。一つ一つ集めていくのも良し、まとめて購入するのも良しって感じ。君はいくつ揃えたかな？



蘭宮涼リムルルポスター
価格:1365円　送料:E
商品番号:SS−228
B2サイズ

蘭宮涼ナコルルポスター
価格:1365円　送料:E
商品番号:SS−227
B2サイズ





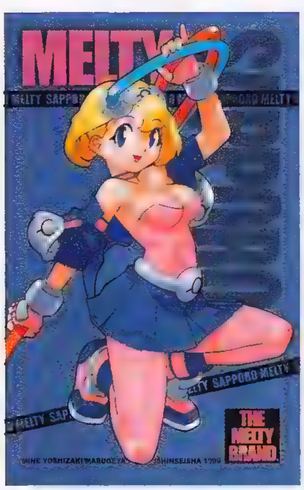
蘭宮涼ナコリムテレカセット
価格2600円　送料:A
商品番号:SS−229
50度数テレカ2枚組 台紙付き



蘭宮涼ナコリムマグカップ
価格893円　送料:F
商品番号:SS−230
陶器製

メルティテレカシリーズ

6月22日にめでたく3周年を迎えるマルゲ屋札幌店。これを記念して発売されるのが札幌店カラーのメルティテレカ。もちろんイラストは吉崎観音の描き下ろしだ。合わせて名古屋店3周年テレカ、仙台店2周年テレカもよろしく！



マルゲ屋札幌店3周年記念テレカ
価格:1200円
送料:A
商品番号:MG−13　50度数



マルゲ屋名古屋店3周年記念テレカ
価格:1200円
送料:A
商品番号:MG−10　50度数



マルゲ屋仙台店2周年記念テレカ
価格:1200円
送料:A
商品番号:MG−11　50度数

YOKOHAMA FC テレホンカードセット

■横浜フリューゲルス解散を惜しむサポーター達の熱い情熱で誕生したサッカーチーム・YOKOHAMA　FC。その結成を記念したテレカセットが発売中！実力派の選手達と有名スタッフ陣の力で大活躍中のYOKOHAMA FCに注目だ。







●上の2枚のテレホンカードが、左の専用台紙にセットされているのだ。台紙の青はチームカラー。いかす。

YOKOHAMA FCテレカセット
価格:2600円　送料:A
商品番号:YFC−01
50度数テレカ2枚組 台紙付き

このページに掲載されている商品は、
読者サービス部とマルゲ屋でご購入いただけます。

ゲ屋&読サビNEW GOODS

CD-ROM画集

■新声社グッズのNEWアイテム、CD−ROM原画集。吉崎観音先生と桜瀬琥姫先生がこれまで描いてきた数多くのイラストがハイクオリティで楽しめます。WINもMacもバッチリ対応。壁紙データも入ってます。現在、パッケージと同じ絵柄のポスターが付きますよ。吉崎、桜瀬、両先生にとっても初のCD−ROM画集ってことで、制作にも気合い入ってます!

動作環境

Windows	Macintosh
CPU●Pentium90MHz以上	CPU●Power PCを搭載したMacintosh または Power Macintosh
モニタ●640×480ピクセル 16bit Hi Color以上表示可能な環境	モニタ●640×480ピクセル 3万2000色以上表示可能な環境
メモリ●32MB以上の実装メモリ 16MB以上のHDD空き容量	メモリ●8MB以上のRAM空き容量
CD-ROM●4倍速以上のCD-ROMドライブ	CD-ROM●4倍速以上のCD-ROMドライブ
サウンド●サウンドブラスター相当	システム●漢字Talk7.5以上
システム●Windows95、98が正常に作動するマシン	

吉崎観音 MINED+





吉崎観音CD-ROM原画集 MINED+
価格:5040円 送料:E
商品番号:CDR−01
WINDOWS95,9/Macintosh 漢字Talk7.5以上

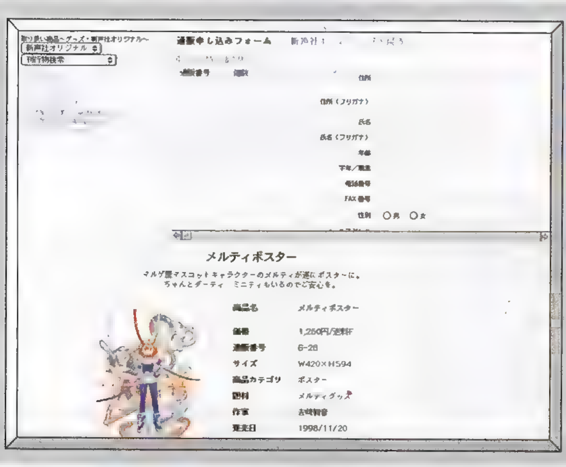
桜瀬琥姫 Kaleido Scope







桜瀬琥姫CD-ROM原画集 Kaleido Scope
価格:5040円 送料:E
商品番号:CDR−02
WINDOWS95,9/Macintosh 漢字Talk7.5以上



「ついにグッズプラザもインターネットデビュー!
よりお手軽にご注文頂けるようになりました。
<http://www.shinseisha.co.jp/gamest/>
から グッズのページへアクセスしてください。
皆様のご利用お待ちしております!」

■というわけで、新声社の商品がインターネットでも購入できるようになったのだ。アクセスしたら、欲しい商品やその他の必要事項を埋め込んでいくだけで、簡単に購入完了。アクセスできる人は、ぜひ一度覗いてみて欲しいのだ。他にも、気になる新声社のあれやこれやの最新情報が満載なのだ。

←これが、注文画面。

便利な通信販売読者サービス部のきまり

- 本誌に付いている「ご注文専用ハガキ」「FAX専用注文書」または「電話(平日10時~17時受付)」でご注文ください。
- 代金は商品到着後にお支払いいただく「後払い」または到着時にお支払いいただく「代金引き換え(要手数料)」となります。
- 後払いの方法は郵便振替、銀行振込、現金書留、郵便小為替となります。詳しくは商品に同梱される説明書をご覧ください。
- お届けまでおよそ7日程です。2週間以上たっても商品が届かない場合は電話でご確認ください。(発売日にご注意ください。)
- 返品はお届けの商品が不良品か、発送中の破損以外は原則受け付けません。
- FAX専用注文書の裏面に記載されている注意事項もあわせて必ずご覧ください。
- このコーナーの商品を本誌の発売より2ヶ月以上たってからご注文される場合には、電話で在庫の確認をしてください。
- カタログをご希望の方は160円切手を同封した封書で「読者サービス部カタログ係」までお申し込みください。

ご注文の際には、通信販売の方法をよくご確認うえ、ご注文ください。

ゴールドチケットサービス

通販のお申し込み金額1000円ごとに1点券を差し上げます。チケットが集まったら、ご希望の交換アイテムの番号と点数分のゴールドチケットを同封して、住所・氏名・年齢・電話番号を明記した封書で「読者サービス部ゴールドチケット交換」係までお申し込みください。

10点
1.メルティ爪切り
2.コインホルダー
20点
3.メルティテレカ
5.メルティカードケース
30点
6.メルティスポーツタオル
40点
7.メルティTシャツ

送料の計算方法

複数の商品を注文した場合は、それぞれの商品に設定されている送料の中で一番高い料金を送ってください。(単品発送の商品は個別に加算してください)

A	何個でも	100円
B	2個まで	100円
	3個以上	200円
C	1個なら	200円
	2個以上	400円
D	3個まで	200円
	4個以上	400円
E	何個でも	500円
F	何個でも	800円
G	単品発送品	800円
H	何個でも	無料

注文例 キカイオーピルケース(A) 2個……100円
犬福ぬいぐるみ(E) 1個……500円
閾宮涼ナコリムマグカップ(F)1個……800円
以上の商品を注文された場合の送料は、一番高い送料(F)の800円になります。

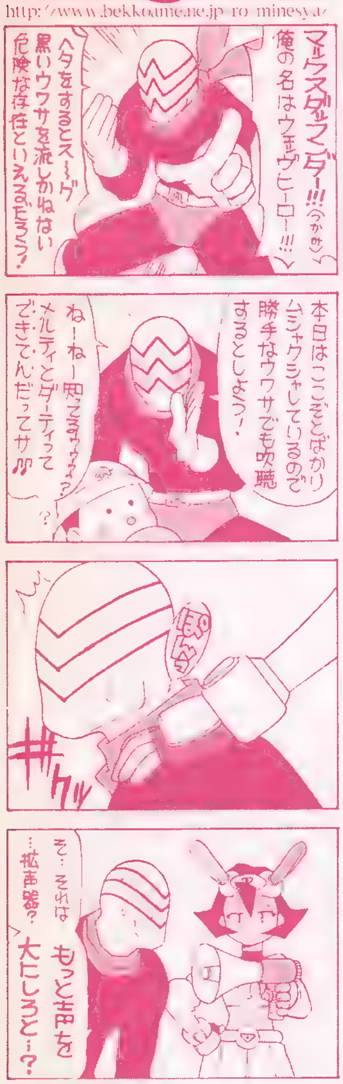
お問い合わせ先:読者サービス部 0120-531517(月~金:AM10:00~PM6:00土日祝休み) E-mail:dokusabi@shinseisha.co.jp

商品を直接見たい!ていう人のためのマルゲ屋

新声社のゲームグッズを直に販売している店。それがゲ屋なのだ。ゲーム好きには堪えられない魅惑のゲームグッズの数々が並ぶお店に直接行ってみたい人は、隣のゲ屋瓦版を見よう。こんなグッズが欲しいって意見も常時大歓迎なのです。

ハルマゲメルティ

http://www.bekkoame.ne.jp/~ro-minesya/



☆ダークメルティとウェブヒーローの魔の手がメルティに迫る!?（笑）次号乞う御期待!!

7/15号 ゲームイベント 優先券

新作グッズ紹介

『トゥハート祭 Heart by Heart』

<6/中旬>
ToHeart携帯ストラップ
税別780（予価）

<6/25>
ToHeartアニメLD2巻
税別5800円

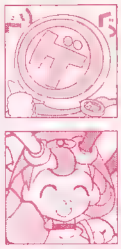
<6/中旬>
ToHeartリアルフィギア再版
別1980円

<6/中旬>
リーフファイト再版（Ver1.00）
スターター1500円
ブースター400円

来てくれ、買うのはそれからでいい。セール・ザ・マルゲ屋！ 天下一ゲーマーの店

マルゲ屋瓦版

マルゲ屋からのお知らせ
神保町店の閉店時間が、20：00になりました。まちがえないでくださいね。



「今、天下一ゲーマーの店マルゲ屋は決算大セールの真っ最中です。新声社グッズをはじめ、全ての商品を全店6月いっぱいの謝恩大特価販売中！みんな絶対お買い得のこのチャンスに乗り遅れていない？人気商品は完全早いもの勝ち！YEAR！」
「早いもの勝ちと聞くとスピードの早いキャラが有利そうだが、大量の商品をコンスタントに追加しているので万民にチャンスがあるといえる。一度といわず、二度三度価格調査に来てほしい」
「このジャンピングチャンスを逃す手はありませんね。トレーディングカードをBOX買いしてリッチな気分になりましょう！」

八神庵CD発売記念 安井邦彦サイン会

「サイトロンレーベル『SNKキャラクターコレクション 八神庵 & 八神庵 ドラマCD』の発売を記念して、声優安井邦彦さんのサイン会開催が決定しましたよ」
「行くしか。7月10日（土）マルゲ屋名古屋店をかわきりに、11日（日）梅田店、18日（日）神保町店と大陸を安井様が北上なされる！」
「当日は整理券が必要だから、開催店で手に入れておいてね」
〈整理券入手方法〉
①SNKキャラクターコレクションシリーズ八神庵 ＋ サイン会対象商品1品
サイン会対象商品：八神庵以外のSNKキャラクターコレクションシリーズCD／ネオジオDJステーションシリーズCD／KOF関連CD 以上
②八神庵オリジナルドラマCD
期間内に①又は②のどちらかをお買い上げに付き1枚、参加整理券を差し上げます。

ありがとー 札幌3周年

札幌店店長「おかげさまを持ちましてマルゲ屋札幌店も3周年を迎えることが出来ました。月日の経つのは早いもので（略）日頃の御愛顧にお応えして、6月20日はプレミアグッズ大放出じゃんけん大会開催。

札幌店秘蔵のコレクションから、選りすぐりの逸品の数々をプレゼント。今では絶対入手不可能な某イベントスタッフジャンパーや有名作家直筆のサイングッズ有！札幌に来た先生といえば…。

さらに21日～23日は、3周年にちなんでストⅢ 3rd 3日間連続大会実施します。上位3位までにカプコンさん提供の賞品を御用意、ふるって御参加ください。

ゲ屋フリークにはおなじみのコレクターズアイテム3周年記念テレカも発売予定。

今後とも、マルゲ屋札幌店をよろしく！」

ゲ屋イベントスケジュール

※すべてPM2：00から開始予定です。

日付	店舗	イベント
6/20（日）	神保町店	ストリートファイターⅢ3rd大会
	札幌店	お宝争奪ジャンケン大会
	仙台店	KOF'98シングルマッチ大会
	名古屋名駅店	KOF'98大会
	大阪梅田店	定休日
6/27（日）	神保町店	ジョジョの奇妙な冒険大会
	札幌店	ストリートファイターⅢ3rd大会
	仙台店	ストリートファイターⅢ3rd大会
	名古屋名駅店	ストリートファイターⅢ3rd大会
	大阪梅田店	KOF'98大会

蘭宮涼サイン入りテレカ当選者発表

蘭宮涼直筆サイン入りゲームショー'99春限定ナコリムテレカプレゼントの当選者発表（擦れ声で）！**沖縄県 新城 真奈美さん** おめでとうございます。ご要望はマルゲ屋沖縄店OPENですか。南国トロピカルでヤシガニとともにグッズをご提供できたらこちらも幸せなんですけどね（貧困なイメージ）。実現するのは先になるかな？

その日に向かって俺は、俺たちは走り続けるのでこれからも応募してね。

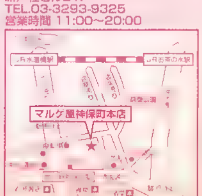
がっつり蒐集 シークレットファイル

☆みんな知らないみたいだから、今こそ教えてみたい。マルゲ屋でCAPCOMシークレットファイルのバックナンバーが手に入るようですよ。『ヴァンパイアセイヴァー』『EX2』『パワーストーン』その他こりゃーあるわけねえよってなレア物の数々、買いのがして泣いていた君をやさしくフォロー。

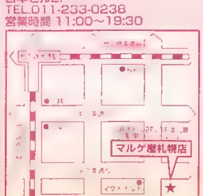
公表してしまった以上明日から争奪戦になるは必至。マルゲ屋に足を運んでシークレットファイルの覇者となってほしい。

<マルゲ屋ホームページ> http://www.shinseisha.co.jp/marugeya/

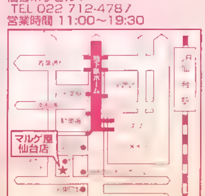
神保町本店
〒101-0051
東京都千代田区神田神保町1-26
新声社ビルB1F
TEL.03-3293-9325
営業時間 11:00～20:00



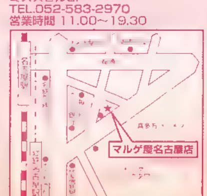
札幌店
〒060-0062
札幌市中央区南2条西1-1
宮本ビル2F
TEL.011-233-0238
営業時間 11:00～19:30



仙台店
〒980-0021
仙台市青葉区中央4-9-13
仙台ホリヒル1F
TEL.022-712-4787
営業時間 11:00～19:30



名古屋名駅店
〒450-0002
名古屋市中村区名駅4-4-19
ミスズビル2F
TEL.052-583-2970
営業時間 11:00～19:30



大阪梅田店
〒530-0012
大阪府大阪市北区芝田1-4-8
北阪急ビル1F
TEL.06-6359-7751
営業時間 11:00～20:00（第3日曜定休）



ゲーセン浪漫 秋葉原百景組

◇前回までのあらすじ
名門基板道場「竜担館」。だが、かつての繁栄は今や見る影もない。一人娘のまこそは、父親ゆずりの筐体に誓う。「もう一度…うちがメジャーリーグはシステム16っちゃ！」

俺たちの昼下がり

ケソ 今の基板屋事情はどうなっているのだろうか?そんな疑問を抱いた我々、ズ☆おなか下し隊・通称ジ☆ダップセは基板屋が密集する東洋の魔都・秋葉原に向かうことになった。
まさ それ故、こうして我々は土曜日の昼下がりに御茶の水駅前を歩いているワケだ。
ケソ 今日は基板屋事情を探ると共に、各自お目当ての基板を購入することもミッションの一つでありますが。まさ兄ィは何を買われる予定で?
まさ そりゃ君、聞くまでも、あ、ねい!我の狙いはただ一つ、「ランパート」に決まっとるさな。
ケソ その鬼神のようなツラ構えから察するに、秋葉のランペソか桶狭間の今川義元の首、と言うぐらいに狙いははっきりしてると。
まさ ケソール獄長は何を所望かね?
ケソ 僕は長年買う時期を逸していた「マーシャルチャンピオン」、それと「バイパーズ2」ですね。
まさ マシャっ子は分かるとして、FV2は基板がモデル3なのでまだまだ高価だろう。ミスター薄給の君に手が出せるのかね、あ～ん?との疑念を隠しきれぬが…。
ケソ まあ、とりあえず値段だけ聞いとこうかなと。今はモデル3に対応する31KHZのモニターも持ってないし。
まさ そうこうしているうちに、孔子廟で有名な湯島聖堂の前にやってきた我らだ。どれ、ひとつ目当ての基板の在庫があるようにと、基板神に祈りをブチかましとくか。
ケソ 合点。



孔子廟内で見た物、それは…
ケソ あれはもしや!
まさ ほふス!今話題のブラックパンサーやもしれぬ。

一平大噴火

ケソ 最初にやって来たのは、外堀通りにある基板屋「ファントム」です。
まさ 安定した品ぞろえがアーケーダーどもに好評さね。



この看板が目印。見つけ次第、臆せず突入すべし。

店員 へい、らっしゃい(擦)。
まさ ほむ。店内の筐体では「戦え!ビックファイター!」が稼働しているところがなんともオツさなあ。おもむろに別次元へ飛ばされたかの如き錯覚を覚える我だ。
ケソ 最近入荷した基板のリストがありますよ。まずはコレをチェックするのが古来よりの習わしですよね。
まさ 海の王様・エメラルディアが千五百円か。もう一枚買っておくかな。
ケソ う～ん、残念ながらマーシャルチャンピオンは在庫がないようですね。
まさ そこにあるイーアルカンフーじゃ駄目かね。
ケソ 長い目で見れば駄目じゃないですが、今は駄目です。
まさ ランパートも売りきれている。といった塩梅だ。無念まさに無念。



基板の在庫・価格は常に変動する。日々のチェックが求道者に課せられた使命だ。



店内は基板たけでなく、その周辺アイテム(インストカード、ポップ、ポスターなど)も置いてある。コレクターズアイテムを見つけるつもりで、気軽に立ち寄ってみるのも楽しかろう。

店長 何かお探しで?基板のことなら何でも聞いてくださいよ。
まさ ムス。そうまで言うのならば、コレを機にひとつふたつ、みつよつ質問なぞをぶつけてみたいとの使命感に駆られてみるか。
では唐突に伺うが、今一番売れてる基板のタイトルを教えてもらおうか。
店長 今はカプコンのCPⅢが良く売れてますね。
ケソ それはサードストライクが出たからですか?
店長 いえ、CPⅢは昔から人気ですよ。ストⅢシリーズだけでなく、ジョジョやウォザードも売れてますし。
ケソ やはり家庭用に移植されてないタイトルが多いということも手伝って、人気は安定しているんでしょうね。
店長 他はグラディウスシリーズがよく出てますね。
まさ 他機種に移植されてはいるが、「やはり本物でないと納得できん」という猛者どもがかっつりと買い漁っているのだろうな。また、グラディウスシリーズはそんな本物指向連中のニーズを満たす受け皿たりえる完成度を誇っているといえよう。
ケソ 前から知りたかったんですが、中古基板の値段ってどうやって決まるんですか?
店長 基板の「定価」と「ゲームの人気」、それと「作られた枚数」を考慮に入れて決定するんですよ。
まさ じゃあ、例えば「ブラックパンサー」など、法外に稀少な基板の場合はどうなるのかね?
店長 そういう基板は、売ってくれる場合にしても買ってくれる場合にしても、お客様との交渉によって決まることが多いですね。
破格な値段じゃなければ言い値で買い取りますし、その基板を探しているお客様が納得してくれる価格で取引したりしてます。
ケソ ちなみに、ブラパソを売ったことはあります?
店長 いやー、長いこと店員やってますけど、売ったことも買ったこともないですね。
まさ ここは大型筐体も取り扱ってくれるのかね?
店長 ええ。個人や業者さんに対しても取引してますよ。さすがに、古いタイトルは筐体を潰して基板だけ取り出して売ったりしてますが。
ケソ ビーマニやDDRの中古筐体とかは入ります?
店長 ビーマニシリーズは超人気で、現在中古が全然ないんですよ。
まさ フムス。ランパートと同じぐらい品薄と…。まあそう言い替えても差し支えなかろうて。
店長 …。

散策24分署

まさ 在庫はなかったものの、ファントム特価でバイパーズ2は金七万八千円也だったな。コレを高いとみるか安いとみるか。
ケソ 余裕で780回は対戦するとは思うのですが。バイパーズ2はロム交換でほとんどバチャストに乗っ取られている&海外で人気ゆえ国内では品薄、という驚愕の秘密情報をゲットできただけでも収穫ですかね。
まさ しかし、土曜だけあって凄い人出だな。歩きにくくてかなわん。トライゴンレーザーか忍者ビームが欲しいところだ。

■発　行■
1999年6月30日
第16爆

担当：ジ☆ダップセ
(C・LAN&田渕健康)

ナマハゲシーズン到来

ディアブロ2の発売も間近に迫り、今回はババリソで斧振り回して安定っしょと目論むそこの彼女！安心するのはまだ早い！
我らのメインストリームであるアーケードにも、間もなく期待の新作がバリクソールに登場するゾーっと口を酸っぱくして言ってみたい年頃だった。





土曜、日曜ともなると秋葉は戦場と化す。なるだけ平日行くのがベターメン。

ケソ　怒首領蜂なら余裕でバリバリ繋がりそうですよ。レイクラの3号機なら255倍獲りまくりってトコですか。

まさ　などと不穏な会話を交わしつつも、我らはトライタワーをプロデュースする基板屋「トライ」へとやって来た。

ケソ　マーシャルもランペソもねいですが、脱獄が5千円ですよ。どうですか？

まさ　どうですか？と問われても困りおりんぐさね。まあ、脱獄の1P2PがK.O.F.に出場したら考えてやらんでもないが。

ケソ　店内にはジャンク品がいろいろありますね。

まさ　ジャンク品と言うと、この場合は何らかの理由で正常稼働しなくなった基板の類を指すのだったな。

けそ　コレなんかプレゼントにどうですかね？スーパーマッスルボマーのロムのジャンク。拾円ですよ。

まさ　投げ売り状態さね。

けそ　すみません、コレ頂きたいんですけど。領収書切ってくれます？

店員　ジャンク品には保証がつかないから領収書出ないんですが…。

ケソ　あ、そうですか。

店員　そのロム、もう基板としては使えませんが、カバーの真ん中に穴を開ければティッシュ入れとして活用できますよ。

まさ　なんとも贅沢なリサイクルさなあ。

ケソ　拾円のブツだというのに、普通なら百円するトライ特製っ袋に入れてくれました。いい店ですね。

まさ　結果としては九拾円の赤字だろうに。

ケソ　じゃあ、このトライっ袋込みで読者プレゼントに。締め切りは6月30日「猛者通ジャンク」係まで。

まさ　なんか発送料の方が高くつきそうだっぷれ〜。



これが今回のプレゼント。自力じゃ修理不能なほどに壊れてるから、基板オーナーの雰囲気だけ味わってくれ。

ケソ　で、秋葉ツアーの締めくくりとして、基板屋の老舗・メッセサンオーにやって参りました。ここならFV2があるかもしれません。

まさ　オウ、店内は凄い熱気さね。早速、店員にFV2の在庫があるか聞いてみたまえ。

ケソ　あの、FV2の基板って今いかほどでしょうか？

店員　今、在庫がないんですよ。バイパーズ2は稀少で価格が決まってませんから、お値段は売りにこられるお客様次第ということになりますが。

まさ　ほむス。ならばケソが誌面にて「誰ぞメッセサンオーにFV2を安く売ってあげてください」と涙ながらに訴えれば、すこぶる安くゲットできるかもしれぬ。

ケソ　お、それ、いただき。早速我の寒キャプ作成能力をフル回転させて…。

（ここでいきなり、本日のカメラマンのしもでんが乱入）

しも　（ふてくされた声で）でもさあ、メッセの基板部門って、もう閉店しちゃうぜ。

ケソ　マブ？

しも　（ふてくされた声で）素マブ。

まさ　プロジェクトは、あそれ、ポシャリングって感じさね。ま、焦らずとも、欲しいという意志を持ち続ければそのうち手に入るやもしれぬ。

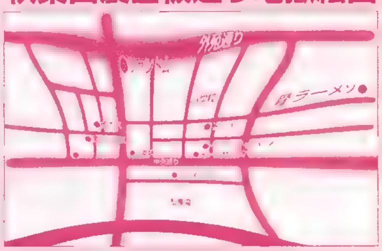
ケソ　…そうっスね。じゃ、今日は帰りますか。夕焼けに沈む我らが神保町に！

まさ　ジ☆！

ケソ　ダップセ！

（続く）

秋葉田農基板巡り地獄絵図



今日の戦績

スーパーマッスルボマー（ロム・ジャンク）…拾円

誰よりも速く走るための第一歩!

ドライブはじめました

アーケードゲーム初心者講座

ドライブゲーム編 第3レグ〜嗚呼、節約の日々〜

ー第19回ー

担当：ずるずる(爆)

上達する上で、何回もプレイをするということは必然的なもの。

そうなると気になってくるのが1回のプレイ料金。

ドライブゲームは、その筐体の大きさを見てもわかるように、筐体の価格が、基板タイプに比べて5倍以上も価格が高くなっている。

その価格差は当然ながら1回のプレイ料金の差として出ている。

その影響は直接懐を直撃する!

今回は、その**お金のかかる部分をいかに解決していけば良いか**ということを書いていこうと思う。

効率よくお金を使ってドライブゲームを上手になるぞ!

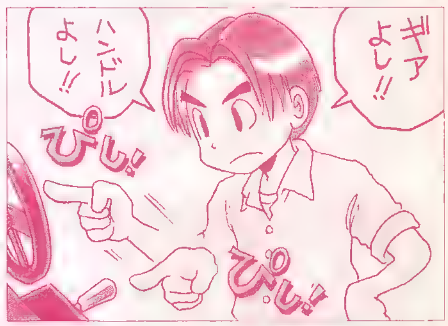
筐体をチェックして節約をする!!

前回、前々回の講座で、ドライブゲームを上手になるためには良い環境が必要だと書いてきたが、それをさっそくお金を節約して上手になる部分で実践してみよう。

まずは筐体の周り。**周りを気にせずにプレイができる**だろうか。

集中してプレイができるゲーセンを探すのもお金の節約になる。

画面への映り込みにも気を使うとさらに節約ができるだろう。



実際にプレイをしたとき、お金の節約に大きく影響してくるのがハンドルやシフトレバー、アクセル、ブレーキなどの**操作系**。

もしこれらの操作系に不具合があったらどうなるだろうか?

そんな状況でプレイを重ねても上手になるはずもない!

まずそこに気づくかどうかだ!

そこをチェックすると、無駄なお金を使わなくすることができる。

その節約をするためのチェック方法を書いてみよう。

ハンドルは、**センターがしっかりしているか**どうか、**左右の切り角が同じか**どうか。

シフトレバーは、シフトチェンジをしたとき、**確実にチェンジできるか**どうか、そのときの操作がしやすいかどうか。

アクセルは、ペダルが**奥まで踏み込めるか**どうか、そのときに**最高速になるか**どうか。

ブレーキは、ペダルを戻したときに**完全に戻りきるか**どうか。

プレイをしないとチェックできないものもあるが、これにより不具合を発見することができ、無駄なお金を使うことを防ぐことができるようになるのだ。

「人のフリ見て我がフリ直せ」で節約をする!!

プレイを重ねていくことにより操作するコツを習得していき、上達をしていくわけだが、これからドライブゲームを始めようという初心者には、そのコツを見つけることが難しいはず。

少しでもコツを得るために、一生懸命インストラクションカードを読んでみるが、そこには基本的な操作方法のことしか書いていないので、コースを攻略するまでにはなかなか結びつかないだろう。

仕方なくやり込むことでゲームに慣れていき、なんとかコツをつかもうとするはずだ。

その結果、わかるまで何回もプレイをすることになり、お金がドンドン減っていくことになる。

これを解消するために**「人の振り見て我が振り直せ」**を実践する。

具体的に言うと、**人がプレイをしているのを見ること**がそれ!

コースの形は、幅は、コーナーの数は、エスケープゾーンがあるのかなどといった部分を後ろで**見ながらも一緒にプレイをしている気持ちで覚えていく**のだ。



さらには、**どんなところで失敗をするのかもチェック**をすると、自分がプレイしたときに、**ミスを防ぐ**こともできるようになる。

これは本来自分がプレイをして得るべき情報だが、人のプレイを見ることにより、上達時間を早めることにつながるのだ。

この方法は、新しいドライブゲームが発売されたときに使うとその効果が最大限に発揮される!

プレイをするために順番待ちをするわけだが、待っている間に見ることで、少しでも多くの情報を得て、自分がプレイをするまでにレベルアップができるからだ!

これを初プレイ前にやると、いきなり完走!ってことも可能だ!

上手な人のプレイを見て節約をする!!

どんなコースなのかという情報を得る場合、プレイをしている人のレベルはあまり関係ないのだが、プレイを重ねていくと、情報よりも自分のテクニックの向上が大きな目標になってくるはず。

そうなると、とにかくやり込んで操作に慣れていき、上達するしかないと考えがちだが、でもまだ人のプレイを見てお金を節約できる部分が残っているのだ。

それは、**自分よりも上手な人のプレイを見ること!**

なぜ自分よりも速く走れるのかという原因を**自分の走り方と比べて検証していく**のだ。

もし自分の通っているゲームセンターに、自分よりも速い人がいなかったらどうする?



そんな場合は、ゲーメストのハイスコアコーナーをチェックするなどして、**速い人がいるゲームセンターを探して**見に行くのだ！

そのためには、当然何かしらの交通手段を使うため、そこに出費が発生するので、お金の節約にならないと思うだろう。

確かにそのためには**お金がかかるが、**もしそれをすることによって自分が越えられなかった部分が越えられたら、**その出費は「見に来て良かった」となるはずだ！**

試行錯誤をして、死ぬほどやり込んで見つけた走り方とは違う、考えもつかない走り方をしていたらその出費は納得できるはずだ！

だが、この方法は、見られる側からものすごい反感を買うこともあるので、注意してほしい。

反感を買わないようにするためには、自分が見られても恥ずかしくないレベルの走りができるかどうかにかかっている。

もしそのレベル以下で見に行こうというのは、礼儀に反するといっていいだろう。

速い人はその走り方を努力をして得たのだから、**きちんと敬意を表することを忘れないこと！**

ゲーセン以外で節約をする!!

遠出はちょっとという人に、別の節約の方法をお教えしよう。

そのひとつが、**家庭用のドライブゲームを使って練習**をすること。

ゲームと**同じコースが家庭用にあれば、**自宅にいながらにして**コースを熟知することができる**のだ。

注意してほしいのは、操作系、車の性能などが同じではないので、**あくまでもレベルアップをするための一つのきっかけ**にしかならないことを忘れないこと。

ほかには、**本物の車のドライビングテクニックを紹介している本**を買って読んでみること。

最近のドライブゲームは、リアル指向なのでとても参考になる。

車を速く走らせるにはどうすれば良いのかを習得できるからだ。

（これで上手になれたら多分本物の車でも速く走れるだろうね！）

お金を節約して上手になる方法、いかがでしたでしょうか？

次回は最終回、「上級者の上達方法」をのぞいてみたい！



●お便り募集中

大変なことになっている。いや、いろいろと。そして、大変なのは前号。「スイスドロー」じゃなくて「ファーストドローなし」だってば、お兄さん。最近は「キン○マン」にちなんだファンデッキが熱いですな。そのうち誌面で紹介するですよ。それはともかく、やっとカードの種類の説明だぬ～ん。

担当：一億将軍RX

TCG（トレーディングカードゲーム）入門道場

第3回

カードの種類には、どんなものがある？

カオスギアのカードは、大別すると2種類に分けられる。「城カード（城デッキ用カード）」と「その他（メインデッキ用カード）」だ。城カードは裏面が茶色、その他は白色になっているので、見分けは容易につくだろう。その他のカードを細かく分けると、「ユニットカード（英雄、指揮官、兵力）」と「配下カード」、「戦法カード」、「計略カード」となる。

城カード

城カードはゲイナーの本拠地であり、収入源だ。場に出ている城カードがすべて破壊されると負けになってしまう。城には防御力というものが設定されており、一度に防御力以上のダメージを受けると破壊されてしまう。

収入は臨時収入と定期収入があり、「場に出た時に　ギア得る」というものは一回限りの収入、カードの右下に金字で「○G」と書かれている場合は、その数のギアを自分のターンの収入フェイズごとに得ることができる。

また、右肩のマークは影響力を表し、それぞれの勢力のユニットを配備したり、戦法や計略を使用したりする際に必要となる。

ユニットカード

ユニットカードは戦闘で活躍するカードで、普通に組んだデッキであれば、メインデッキの半分以上の数を占めるカードとなる。この種のカードには、英雄、指揮官、兵力の3種類があり、それぞれを組み合わせることで、より強力になる。また、さらに細かい種別（左ページ参照）もあり、この種別が陣形に影響を与える場合もある（例：エレアル旅団の「誘うもの」と「導くもの」の多くが、一緒に陣形を組むことができない）。

ユニットカードには「攻撃力／防御力／速度」が記されており、これを使用して戦闘結果を導き出す。詳細は次号以降になるが、「攻撃力が防御力以上」であれば、敵を撃破することができる。また、

城カード



①種別
②名称
③カードテキスト（説明文）
④戦果
⑤収入
⑥影響力
⑦防御力

計略カード



①使用に必要な影響力
②使用に必要なギア（コスト）
③カードの種類と種別
④名称
⑤カードテキスト（説明文）
⑥計略マーク

戦法カード



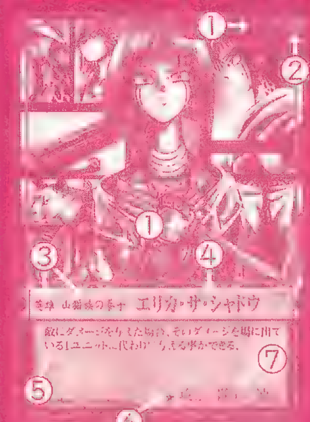
①使用に必要な影響力
②使用に必要なギア（コスト）
③カードの種類と種別
④名称
⑤カードテキスト（説明文）
⑥戦法マーク

配下カード



①配備に必要な影響力
②配備に必要なギア（コスト）
③カードの種類と種別
④名称
⑤カードテキスト（説明文）

ユニットカード



①配備に必要な影響力
②配備に必要なギア（コスト）
③カードの種類と種別
④名称
⑤カードテキスト（説明文）
⑥戦果
⑦攻撃力／防御力／速度

特殊能力を有していたり、出撃費や維持費などが必要なユニットも存在する。

ユニットカードは配備フェイズに城内に配置することができる。その際、カード右上の必要影響力を満たし、かつ、数字と同じだけのギア（配備コスト）を支払わなくてはならない。詳細は、次の項目を見てほしい。

配下カード

これは戦闘のサポートを行ったり、行動に制限を与えるカードで、通常の戦闘では破壊されない。効果は双方に影響を与え、複数ある場合は効果が累積する。使い方によっては、相手の手を完全に封じてしまう威力をも持ち合わせるが、自滅を誘う可能性もある。また、維持費が必要な配下もいる。

配下カードは配備フェイズに場に配置することができる。その際、カード右上の必要影響力を満たし、かつ、数字と同じだけのギア（配備コスト）を支払わなくてはならない。

戦法カード

戦法カードは、戦闘を有利に運ぶためのカード。しかし、陣形の指定が設けられている場合も多い。使い方のタイミングで効果も変化するため、腕の差が出るカードだ。

戦法カードは戦闘フェイズなら、どのタイミングでも使用することができる。その際、カード左上の必要影響力を満たし、かつ、数字と同じだけのギア（配備コスト）を支払わなくてはならない。当然、陣形の指定がある場合は、指定された陣形を組んだ戦力にしか適用できない。

計略カード

計略カードは、城の破壊や環境の変化、戦闘の下準備などを行うカード。戦闘を有利にしたり、戦法カードをより有効にするために使うことが多い。また、城や配下に対する攻撃にも使用される。

計略カードは計略フェイズに使用することができる。その際、カード左上の必要影響力を満たし、かつ、数字と同じだけのギア（配備コスト）を支払わなくてはならない。カードテキストに指定がない限り、どちらのターンの計略フェイズでも使用することができる。

ユニットカードの種別

ユニットカードには、共通して設定されている種別というものがある。これは「帝国騎士」や「火霊」などと表記されているものだ。

例えば、「風の戦乙女ラヴィーネ」の場合、ここに「風騎士」と書いてある兵力を指揮下に入れた場合、その兵力は攻撃力と防御力が1上昇する。しかし「風騎士」でなければその恩恵を受けることはできないのだ。

ユニットカードの種類

英雄



この世に一人しかいないキャラクターを示す。総じて強力であり、特殊能力を持つことも多い。同名の英雄は一人しか登場することができず、対戦相手がある英雄を出したら、自分はそれが手札にあったとしても出すことができない。指揮能力がある英雄、指揮下に入ることができない英雄も存在する。

指揮官



兵力や指揮能力を持たない英雄を指揮下に置く、戦力のリーダー。指揮能力とは、陣形を組むことができる能力のこと。陣形を組むことの有利さは、主に以下の3点だ。詳細は次号で説明しよう。

1：攻撃力を合計できる
2：ダメージを分散できる
3：陣形独自の戦法が使用できる

兵力



最も一般的な戦闘要員。英雄や指揮官の指揮下に入ることができる。指揮下に入ることができない特殊な兵力も存在する。

カオスギアなぜなに百科

第2回 ンダガク・メイデンの謎



ガイア族の指揮官「ンダガク・メイデン」はンダガク族ではあるものの、種別が「巫女」となっている。これは宗教的な意味あいから、部族の神に属することになっているためである。

ゲーム中の（ルール的な）扱いでは「ンダガク族ではない」ことになり、英雄「テュワトゥ・ザ・スラッシュ」の特殊効果を受けることができないのだ。

プレゼント&当選者発表！

では、第1回のプレゼント当選者発表。この中に経験者がいたら、密告推奨（in某国）だ！

東京都　瑞瀬　悠君
長崎県　片岡雅子さん
神奈川県　森村　潤君
神奈川県　岩谷昌信君
北海道　深谷晃生君
静岡県　小此木梨沙さん
愛媛県　東山浩一郎
京都府　清水隆広君
福岡県　植村友紀子さん
埼玉県　田代雅博君

以上の10名様に決定した（順不同）。おめでとう！これからカオスゲイナーとしてガンバってくれたまえ。

オフィシャルの全国大会もあるし、各ショップでもまめに行われているので、仲間を集めてor見学にと参加するといいかも。



今回のプレゼントはもうお馴染みのスターター＋プレイシート＋プレイビデオ＋特製デッキケース＋Gマガジンの基礎セットを5名様に。それから各シリーズのブースター1BOXを各3名様にプレゼントするなり。

応募方法は官製ハガキに欲しい商品の名前（ブースターの場合、1〜3のどれかを明記）と、住所・氏名・年齢とこのコーナーの感想などを書いて応募してくれ。締め切りは6月30日（消印有効）だ。

クイズ&バラエティ すくすく犬福 サンダーロード 予告編



イラスト：キイ福

運輸上サンダーロードあての投稿が届いていないので（第1回締め切りは6/15）募集告知をワンスモアにょ！さらに素敵なお知らせも…。



担当：神保町犬福部（コドモ福・ギィ福・柵福）

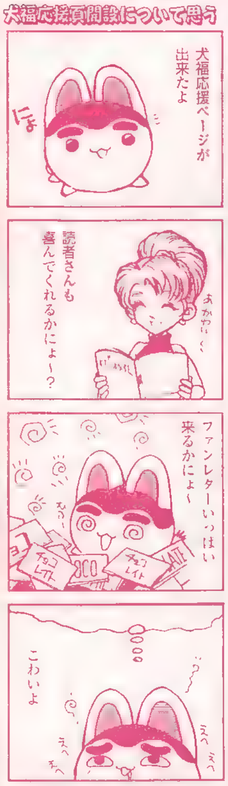
犬福部五つの誓い

一、語尾にはかならず「にょ！」をつけるんだにょ。
一、一生に一度はカラーアイランド（仮）人気投票で犬福に票を入れなければならないんだにょ。
一、ピカチュ〇よりも犬福を愛さなければダメにょ。
一、間違っても「太福」、「大福」と誤植してはだめにょ。
一、水曜日の午後6時からは「天使になるもんっ！」もいいが、BSの「おにいさまへ…」を観るにょ！

ピンチでパンチ 犬福部

柵「ずあああ！なんで犬福部が2回目にして1色落ちなんじゃあ！コ、コドモさんこれは一体？」
コドモ「謎だ。何者かの陰謀であることは間違いないが…」
？？？「俺だよ」
ギィ「お主はこーじ山下！」
こーじ「最近羽振りがいいようですねえ犬福部の皆さん」
柵「おかげさまで。じゃなくてカラーに戻してくださいよ」
こーじ「夏は新作ラッシュだ。実績がない部に貴重なカラーをさいていられないのだよ」
柵「そこをなんとか！」
こーじ「黙れウジ虫野郎」
ギィ「そこをなんとか！」
こーじ「ギィさんがそこまでおっしゃるなら…。ただし、こちらの条件をのんでもらいます。今号のアンケート『犬福部をどう思いますか？』で半数以上の好意的意見を集めることができたら、カラーページ復帰を認めましょう。集まらなければ1色安定、最悪廃部もありえますよ。どこまでできるか見物させてもらいましょう（こーじ退場）」
柵「サイ〇ッカー超新星で見せたさわやかなこーじ兄さんはどこへ…まさか線脳、もとい洗脳？」
ギィ「犬福部がピンチなのは事実にょ。犬福愛好家よ、投稿はりきっておくれにょ！」
どうなる犬福部？ 閃激の8月15日号に続く！

●犬福応援頁開設について思う



●最近うちの犬福は妙に知恵づいて獣医に連れていくのも大変です

●前号の記事内にて4コママンガのセリフが抜け落ちていました。読者の皆様、ならびにビデオシステムの関係者各位に多大なるご迷惑をお掛けしたことを、ここに深くお詫び申しあげるとともに、あらためて掲載いたします。

ブラコ Burako's Inufuku Farm !!

最終進化犬福をすくすく育てている牧場ブラコ。カラーで見たい人は投稿&アンケートを今すぐプリーズ。



ハスキー福
「顔の模様が怖いかにょ～？ でも中身は怖くないにょ～」

グレネート福
「強くなったから、これからは僕が家を守るにょ。でも爆発するにょ～」

ネイティフ福
「ネイティフ福ウソつかないにょ」

まんほう福
「水の中も気持ちがいいにょ もひゅ～～ほへ～～ん」

犬福投稿募集告知

☆活動が続くか否かの瀬戸際、超崖っぷちってカンジーな犬福部。ここで皆さまの投稿が力になるにょ！犬福投稿よろしくにょ！
●犬福続編嘆願書…熱い溶岩のごとく煮えたぎる犬福への思いを伝えるのだ。ガッ。
●犬福質問BOX…犬福についてわからぬことがあればここに聞け！
●犬福部五つ目の誓い…犬福ブリーダーとしてこれだけは譲れない掟を考えるズラ。
●犬福カスタマイズ…マルゲ屋またはキディランド等で買った犬福ぬいぐるみを改造して撮影。そうさな、服をこしらえてみたり、ヒゲつけたりとアレンジかましてにょ！改造のコツなんぞも書いてくれるとイカジだにょ。（例：犬福ぬいぐるみ＋おさげ＋眼鏡＝おりこう福）
●犬福のいる風景…山で！海で！銭湯で！犬福ヌイグルミとの2ショットをかましてよさ。カスタマイズと併用すると掲載率ダブルアップ。
●犬福部美人部長募集…性別人種問わず。犬福オフ会とかできちゃう根性と気合の持ち主よカマーン！写真同封重要。
すべての宛先はゲーメスト編集部「犬福部デスバイブル」係まで。第二回目の締め切りは7月15日必着かも

すくすく犬福ぬいぐるみ取扱店一覧

マルゲ屋 札幌店	011(233)0238
マルゲ屋 仙台店	022(712)4787
ゲーマーズ 新宿店	03(3225)5996
ゲーマーズ 池袋店	03(3985)3232
博品館 TOYPARK	03(3571)8008
キディランド原宿店	03(3409)3431
マルゲ屋 神保町店	03(3293)9325
ゲーマーズ 秋葉原店	03(5298)2015
ゲーマーズ スクエア店	03(3252)9600
ゲーマーズ 松戸店	047(394)8247
ゲーマーズ 横浜店	045(317)4321
マルゲ屋 名古屋店	052(583)2970
ゲーマーズ 長野店	026(266)7626
マルゲ屋 梅田店	06(6359)7751
ゲーマーズ なんば店	06(6630)0404
ゲーマーズ 京都店	075(255)1770
ゲーマーズ 博多店	092(434)6868

通信販売のお問合わせ先
新声社読者サービス部：
フリーダイヤル0120-531917
（月～金／10:00～17:00）



⬆（神奈川県　めいどん☆福）
☆部の存続は君たち読者の手に委ねられた（マジ）。頼むにょ！



⬆（愛知県　NIRVANA福）
☆男女問わずメロメロ～にしちゃうのが犬福のスゴイところにょ。

バトシリーズ第3弾!

「バトルガレッガ」の流れを汲む「バト」シリーズ第3弾「バトルバクレイド」。そのキャラを排除した硬派な世界観を堪能してくれ！

BATTLE BAKRAID

バトルバクレイド

自機

設定資料集
BATTLE BAKRAID GRAPHIC ARTS

Story

平和で豊かな科学先進国「ランダ」。暇と財を持て余していた資本家たちは、世界中の優秀な科学者や技術者を高額で雇い入れ「高性能な飛行機開発」に夢中になっていた。

彼らの「飛行機開発」は、当初上昇性能や旋回性能などの数値レベルでの競い合いを楽しむものにすぎなかった。しかし、それだけでは飽き足らない彼らの「お遊び」は、いつしかエスカレートの一途をたどり始めた。

それは、武器実弾を搭載し実戦さながらの「ドッグファイトゲーム」にまで至り、遂には、毎年ランダ主催の「AIR FIGHTERS SHOW」までもが行われるようになった。

そんな彼らを、人々はいつの日か「BAKRAID」と呼ぶようになった。金に物を言わせて開発した彼らの機体や装備は各国の最新鋭機を遥かに凌ぐ性能に達していた。

第7回AIR FIGHTERS SHOWを間近に控えたある日、彼らの欲望をさらに加速させる事態が起きた。

遥かなる海を越えたシュタール大陸で強大な先進工業技術を持つデネフ帝国が近隣の諸国の資源を求め侵略を開始したのである。

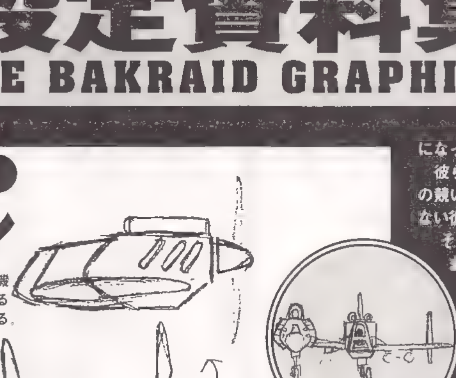
援軍を求めるシュタール安全保障理事会の呼びかけに、正規軍を持たないランダは、SHOWに出場予定の「BAKRAID」に向かわせる事にした。

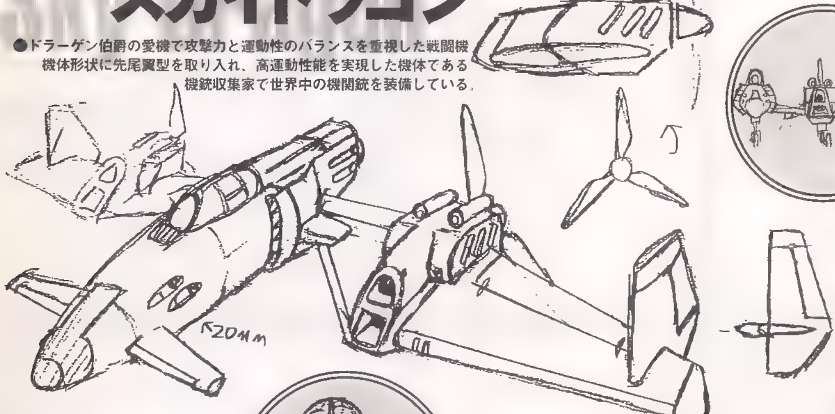
模擬実験を越える刺激を求めていた彼らは、巨額の財を投資して作り上げた機体の性能を試す『絶好の機会』と捉えた。生と死が背中合わせの、未知の緊張感の中『誰の機体が最強か』を証明するため、彼らは次々と飛び立っていった。

「最強の戦闘機ーBATTLE BAKRAID」の栄光を手に入れるために。

1号機
スカイドラゴン

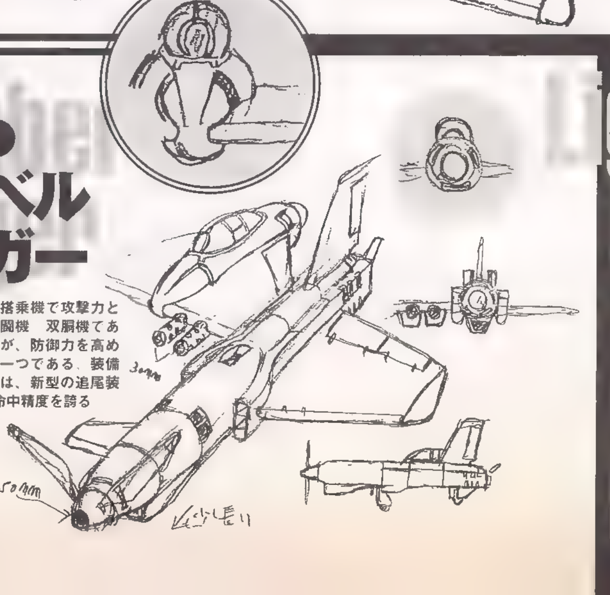
●ドラーゲン伯爵の愛機で攻撃力と運動性のバランスを重視した戦闘機　機体形状に先尾翼型を取り入れ、高運動性能を実現した機体である　機銃収集家で世界中の機関銃を装備している。





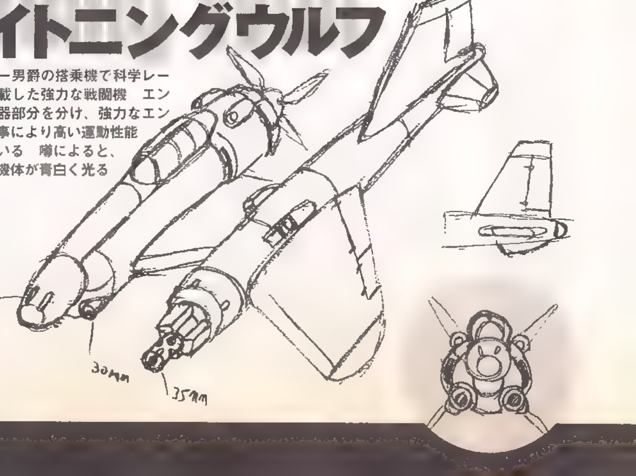
2号機
サーベルタイガー

●ティーゲル伯爵の搭乗機で攻撃力と防御力を重視した戦闘機　双胴機であるためパワーは有るが、防御力を高めたため運動性能は今一つである。装備された追尾ミサイルは、新型の追尾装置により非常に高い命中精度を誇る



3号機
ライトニングウルフ

●ウォルター男爵の搭乗機で科学レーザー砲を搭載した強力な戦闘機　エンジン部と武器部分を分け、強力なエンジンを積む事により高い運動性能を実現している　噂によると、暗くなると機体が青白く光るらしい



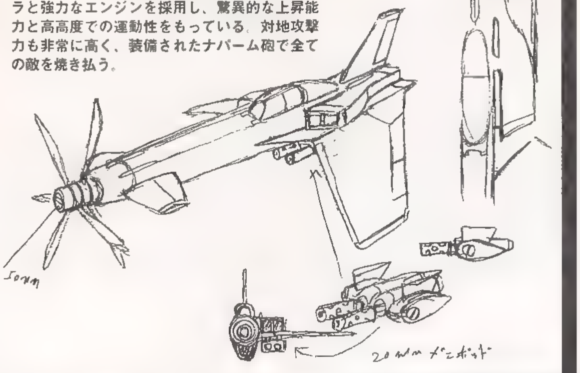
設定資料集
BATTLE BAKRAID GRAPHIC ARTS

Flame Viper

5号機

フレイム バイパー

●ハイネッケン公爵の搭乗機で二重反転プロペラと強力なエンジンを採用し、驚異的な上昇能力と高高度での運動性をもっている。対地攻撃力も非常に高く、装備されたナパーム砲で全ての敵を焼き払う。

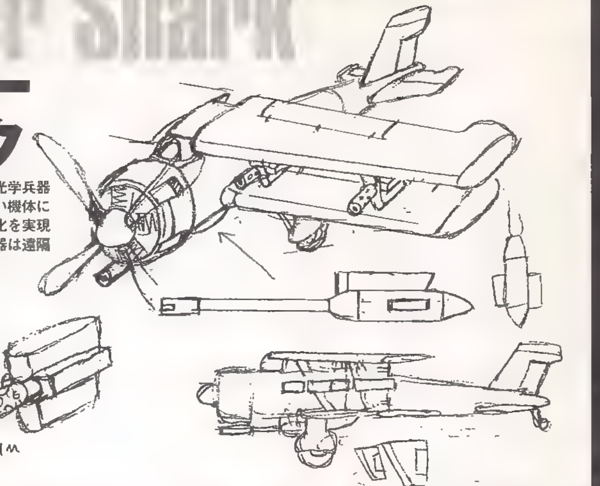


Hammer Shark

4号機

ハンマーシャーク

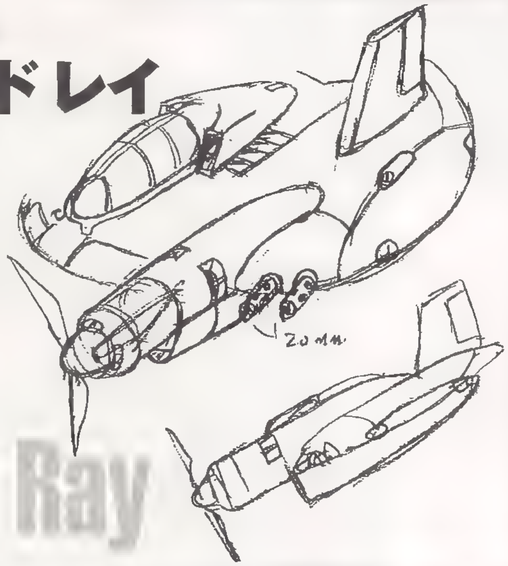
●フォイヤー子爵の搭乗機で光学兵器を実験的に搭載している、軽い機体に大馬力のエンジンを載せ高速化を実現している。レーザー砲の照準器は遠隔操作で行うため命中率が低い。



7号機

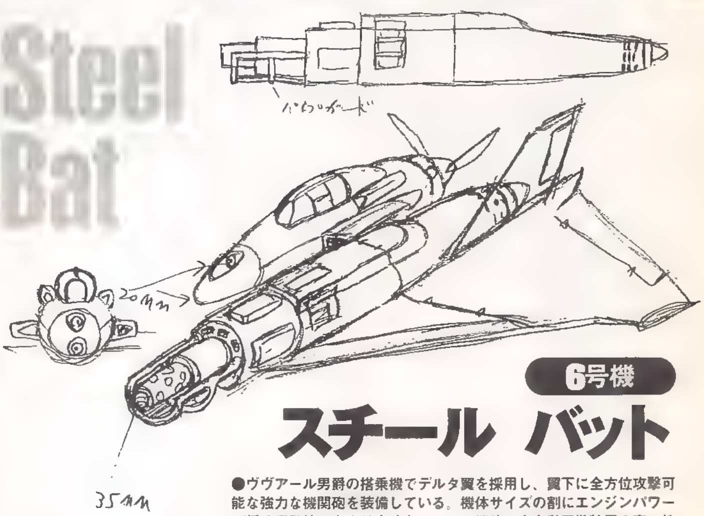
ソリッド レイ

●ヘルツアィス伯爵自身が設計し、息子が製作した機体である。馬力のあるエンジンを2基搭載し、翼面積を広く取る事により大型で破壊力の有るミサイルを装備することを可能にしている。その特異な姿から"空飛ぶエイ"と呼ばれている



Solid Ray

Steel Bat



6号機

スチール バット

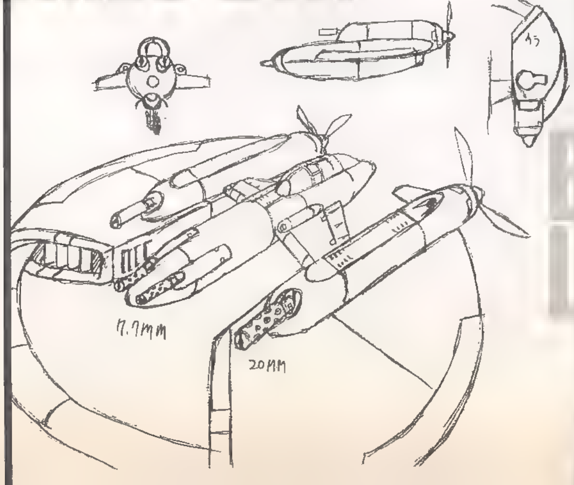
●ヴヴアール男爵の搭乗機でデルタ翼を採用し、翼下に全方位攻撃可能な強力な機関砲を装備している。機体サイズの割にエンジンパワーが低く運動性はあまり良くない。この機体の全自動照準装置の高い性能は、男爵の研究所で開発された電子計算機によるものである

ブレイド オウル

9号機

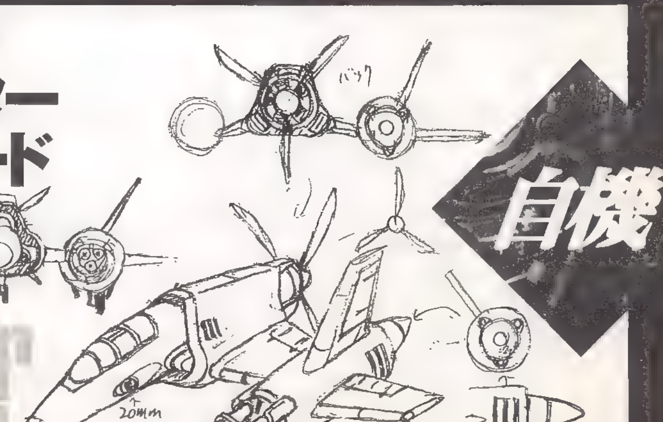
●ギュンター公爵が自ら製作した機体で、円形の無尾翼機である。外見からは想像できないほどの運動性能を誇り、ソニックブレード砲と呼ばれる武器を装備している。普段は自分の農園の農薬散布に使用している

Blade Owl



8号機

バスターリザード



Buster Lizard

●ガーランド伯爵の搭乗機で軽量コンパクトにまとめられた高性能機である。エンジンを後方に配置する事により機体前部に武装を集中することが出来るため強力な武装を搭載する事が出来た。この機体に搭載されている光学兵器はなぞの部分が多い

自機

敵機



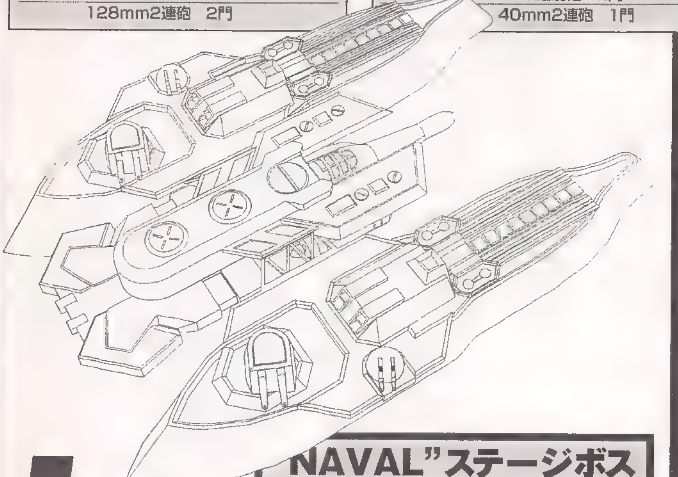
全幅	92m／副翼時　60m
全長	45m
全高	22m
自重	48,000kg／離陸最大　55,000kg
動力	タイタン　2200馬力エンジン　2基
最高速度	310km
航続距離	1200km
武装	30mm2連対空機関砲　4門
	無誘導対空ロケット砲　6機
	88mm対空砲　2門
	76mm対空機雷砲　8門
	回転装弾式75mm炸裂弾砲　1基

"FOREST"ステージボス

AXEBEAK

●輸送機として開発されたが、対空兵器の性能テスト用に中距離爆撃機として改造された機体。新たに開発された対空武器を多数搭載しているが、機体構造上の問題から思った以上の成果は得られなかった。主力武装は"回転装弾式75mm炸裂弾砲"機体全周囲に対して防御砲火を行う事が可能だが、自機にも被害が及ぶために指向性炸裂弾の開発が急がれている

母艦	
全幅	50m
全長	96m
全高	32m
自重	8500t
動力	ディーゼル機関　4基　7500馬力
最高速度	19ノット
武装	40mm 2 連対空機関砲　2門
	88mm対空砲　2門
	76mm対空機雷砲　4基
	128mm2連砲　2門



"NAVAL"ステージボス

LEVIATHAN

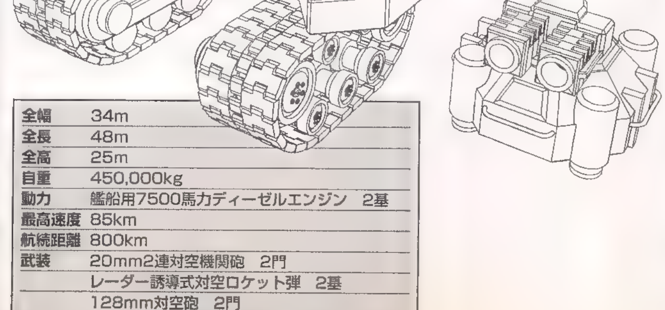
●高速強襲揚陸母艦として建造された戦闘母艦で、第一次侵攻作戦に投入され、大陸最大の軍港をたった一艦で壊滅させるほとの威力を持っている　高性能艦載機による制空権の奪取、艦載戦闘車両による陸上侵攻、格納式大型垂直離着陸機による軍施設の爆撃などの作戦を平行して行えるため、驚異的な速さで揚陸作戦を成功させる事が出来た。

大型機	
全幅	32m
全長	40m
全高	12m
自重	35,000kg/離陸最大　45,000kg
動力	マーキュリー　600馬力エンジン
最高速度	320km
武装	回転装弾式75mm対空機雷砲　1基
	レーダー誘導対空ロケット弾　2基
	88mm速射砲　2門
	40mm2連砲　1門

"DESERT"ステージボス

BAHAMUT

●地上制圧、強襲陸上母艦を目的として開発された機体で、戦艦並みの火砲と駆逐艦並みの対空攻撃力を合わせ持つ、無敵の移動要塞として建造された。主力武装は"400mm 3 連装砲"で要塞攻略、都市攻撃に威力を発揮した。唯一弱点である航空機による攻撃に対し、次世代兵器として新たに開発した"レーダー誘導式対空ロケット弾"を装備し、対空攻撃力を格段にアップさせる事に成功した。



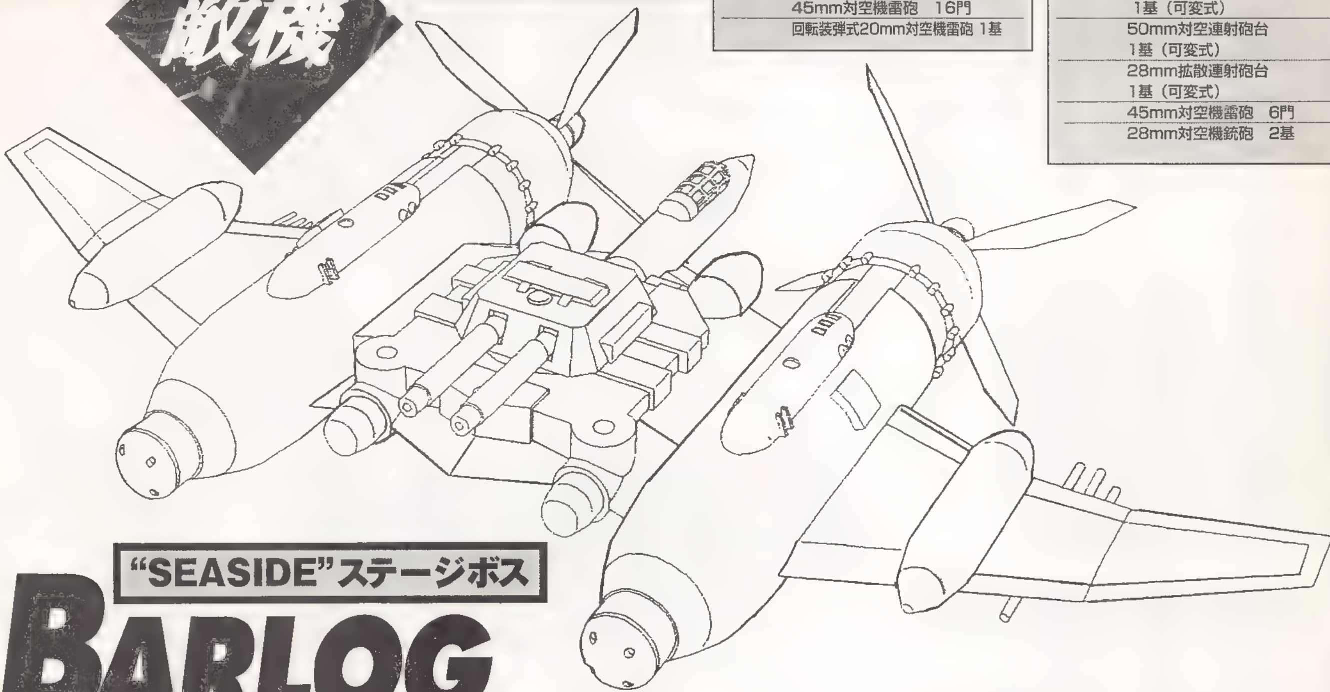
全幅	34m
全長	48m
全高	25m
自重	450,000kg
動力	艦船用7500馬力ディーゼルエンジン　2基
最高速度	85km
航続距離	800km
武装	20mm2連対空機関砲　2門
	レーダー誘導式対空ロケット弾　2基
	128mm対空砲　2門
	76mm対空機雷砲　4基
	400mm3連装砲　1門
	40mm固定式対空2連砲座　2機

設定資料集
BATTLE BAKRAID GRAPHIC ARTS

敵機

全幅	48m
全長	32m
全高	12m
自重	26,000kg
動力	タイタン 3600馬力エンジン　2基
最高速度	2800km
航続距離	3220km
武装	28mm対空機銃砲　1基
	20mm拡散連射砲台　2門
	45mm対空機雷砲　16門
	回転装弾式20mm対空機雷砲 1基

(プロテクト装着時)	
全幅	58m
全長	32m
全高	36m
自重	68,000kg
動力	タイタン 3600馬力エンジン　2基
最高速度	580km
航続距離	3000km
武装	40mm3連対空機銃砲 1基（可変式）
	50mm対空連射砲台 1基（可変式）
	28mm拡散連射砲台 1基（可変式）
	45mm対空機雷砲　6門
	28mm対空機銃砲　2基



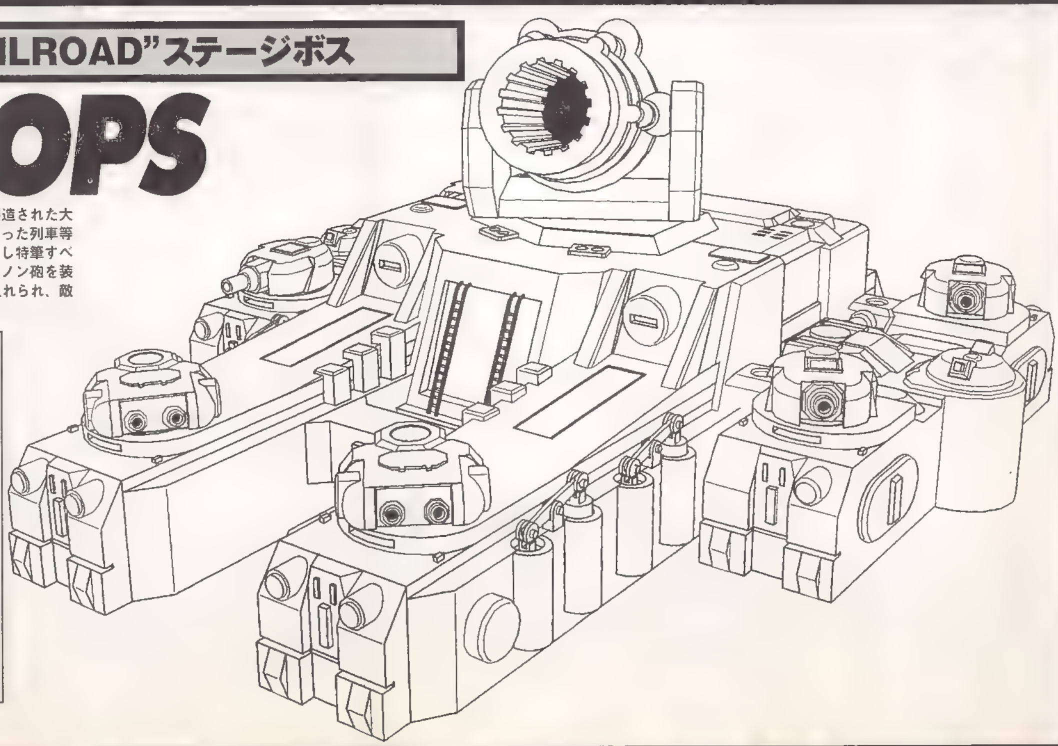
"SEASIDE"ステージボス
BARLOG

●もともと、敵国の偵察用に作られた機体、その最高速度は従来の戦闘機のスピードを大幅に越え一時期、他国に恐怖のアホウ鳥として恐れられた。しかし速度重視の機体の為、武装の強化及び装甲の強化の為に打ち出されたプロジェクトが脱着式のアーマーの開発であった。

"RAILROAD"ステージボス
CYCLOPS

●物資運送の要である 線路の安全確保の為に製造された大型の戦闘機関車、戦路上で故障して動けなくなった列車等を左右のアームにより牽引が可能である。しかし特筆すべき点は直径350mmにも及ぶ360度回転式大型カノン砲を装備している点にある、80km先まで射定距離に入れられ、敵軍の駐屯基地の破壊に絶大な威力を誇った

全幅	25m
全長	120m
全高	12m
自重	68,000kg
動力	ディーゼル機関 5800馬力エンジン　4基
最高速度	80km
航続距離	1200km
武装	350mm360度回転式 大型カノン砲　1基
	28mm対空連射砲台　2基
(支援戦闘列車)	
	30mm対空機雷砲　2基
	回転装弾式20mm 対空機雷砲　1基
	回転装弾式20mm 対空機雷砲　1基

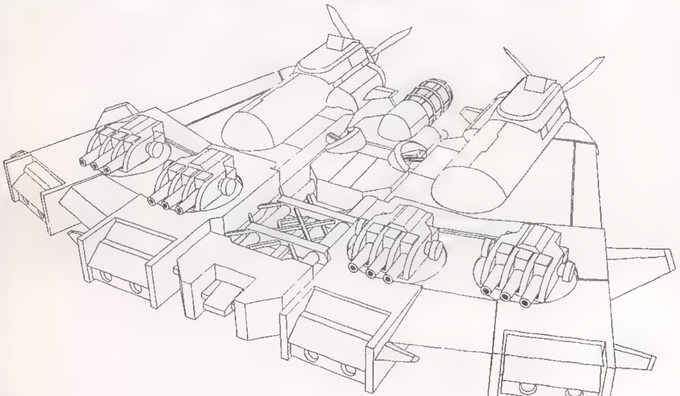


全幅	42m
全長	40m
全高	12m
自重	50,000kg／離陸最大 68,000kg
動力	タイタン 2300馬力エンジン 2基
最高速度	380km
航続距離	1550km
武装	20mm3連対空機関砲 4門
	88mm対空砲 2門
	76mm対空機雷砲 18基
	回転装弾式75mm炸裂弾砲 2基

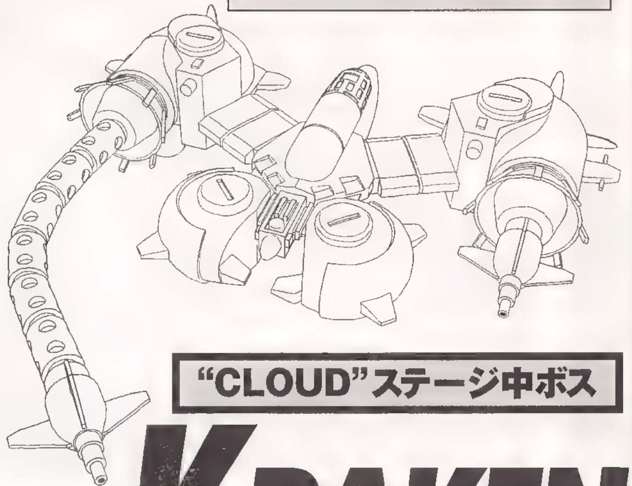
“CLOUD”ステージ中ボス

GARGOYLE

●制空権維持を目的に開発された空中駆逐艦とも言える機体　平たい全翼機で、翼面のほとんどに武装を施し、全方位に対して攻撃が可能である　第二次侵攻作戦に初出撃し、敵迎撃部隊をことごとく撃墜し設計以上の性能を発揮している　大型爆撃機の護衛機として第3次侵攻作戦に出撃した



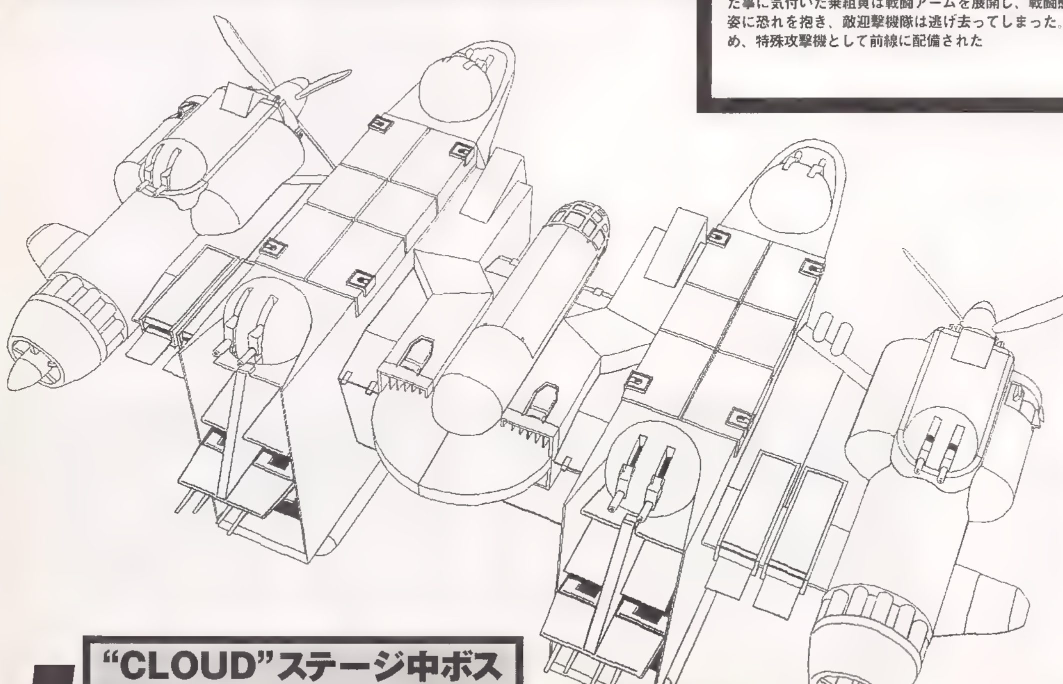
全幅	35m	
全長	30m	
全高	12m	
自重	42,000kg／離陸最大 48,000kg	
動力	マーキュリー 2600馬力エンジン 2基	
最高速度	280km	
航続距離	1050km	
武装	20mm2連対空機関砲	4門
	76mm対空機雷砲	4基
	回転装弾式50mm対空機雷砲	1基
	88mm戦闘アーム砲	2基



“CLOUD”ステージ中ボス

KRAKEN

●あまりにも常識外れの開発提案であったため、開発許可は下りなかった。しかし、開発者は自分の設計思想が優秀である事を証明するために、この機体を秘密裏に製造する事にした。テスト飛行を繰り返していたある日、航法装置の故障により飛行コースを外れ、敵国に迷い込んでしまった　正体不明機をレーダーに捕らえた敵国は、直ちに迎撃機を向かわせた　迎撃機に捕捉された事に気付いた乗組員は戦闘アームを展開し、戦闘態勢を取ったが、そのあまりにも不気味な容姿に恐れを抱き、敵迎撃機隊は逃げ去ってしまった。戦果報告を受けた空軍は、特別に運用を認め、特殊攻撃機として前線に配備された



全幅	48m
全長	30m
全高	22m
自重	48,000kg 離陸最大 70,000kg
動力	タイタン 2500馬力エンジン 2基
最高速度	250km
航続距離	1300km
武装	20mm2連対空機関砲 6門
	40mm2連対空機関砲 1門
	50mm対空ロケット弾 4門
	回転装弾式76mm 対空機雷砲 2基
	回転装弾式50mm 対空機雷砲 1基

“CLOUD”ステージ中ボス

JABBEAWOCK

●大量爆弾搭載型中距離爆撃機として開発された機体だったが、思った程の性能は得られず、新たに開発された巡航ミサイルの空中発射母機としてテスト運用される事になった機体である　大型爆弾槽を改造し、左右4発ずつの巡航ミサイルを搭載している。開発中の核弾頭が完成すれば、敵対国にとっては脅威となる機体である

7月30日発売決定!

マルチ対戦型トレーディングカードゲーム

覚醒の乙女たち アクエリアンエイジ

Aquarian Age

©BROCCOLI

仕様
種類：全207種
スターターBOX 50枚入　1300円(税別) ルールブック入
ブースターパック 12枚入　400円(税別)

アクエリアンエイジゲームの目的&概要

アクエリアンエイジはプレイヤーひとりひとりが【マインドブレイカー】という存在になり、さまざまな能力をもつキャラクターたちを操って、他のマインドブレイカーを打ち倒すゲームです。プレイヤーの持つアクエリアンエイジのカードは、各マインドブレイカーの持つ可能性(ポテンシャル)をあらわしています。このポテンシャルこそがマインドブレイカーの力であり、勝者は敗者のポテンシャルを奪うことで、その力をより強大なものへと高めていくのです。キャラクターのカードも、マインドブレイカーがそのキャラクターに出会う可能性をあらわすもので、キャラクターを奪われることすなわちポテンシャル、力を失うことに直結しています。

少女たちを支配下に収め、銀河の覇権を握れ!

少女を味方につけろ!

場に出てくるキャラクターは最初からプレイヤーの味方のわけでは無い。反抗的な性格のキャラクターならば、プレイヤーに攻撃を仕掛けてくることも有る。まずは彼女達に力を分け与え、自分の支配下に置くことからゲームが始まるのだ。

少女を強化しろ!

支配した少女たちは武器カード等を装備させることで能力を上げることができる。

しかし、さらに特定の条件を満たすことで彼女達を覚醒(ゲーム中では「ブレイク」と呼ぶ)させ、全く違う、より強力なキャラクターに生まれ変わらせることができる。味方に「ブレイク」したキャラクターがいる時といない時では、攻撃力も防御力も大きく違ってくるのだ。

他プレイヤーの所持する少女を奪うことが出来る!

条件が揃えば、他プレイヤーが所持しているキャラクターでも「ブレイク」させることができ、味方に引き込むことができる。そのようにして強い少女を奪いつつ、相手の戦力を減らすことが勝利への鍵ともなる。また工夫次第では、自分のお気に入りキャラクターを集めまくってゲームを進めることも可能なのだ！

プレイ人数は1~5人!

アクエリアンエイジのユニークなところは1人でもちゃんと遊べることだ。ソロプレイで戦略をシミュレーションして、自分のデッキに磨きをかけるべし！

また、プレイ人数の上限は5人と掲げてあるが、実は理論上では5人以上での対戦も可能！多人数でワイワイ言いながら対戦するのもまた楽しみ方のひとつだ。



Aquarian Age's STORY

男たちが血を流してきた人類の歴史。その裏で密かに地球の覇権を争ってきた3つの少女たちの勢力がある。

東方の霊力を持った少女たちの連盟【阿羅耶識(あらやしき)】。西洋の魔術を駆使する少女たちの秘密結社【WIZ-DOM(ウィズダム)】。古の異種族たちの血を伝える少女たちの軍団【ダークロア(Darklore)】。

しかし、2000年に及ぶ三巴の争いに決着がつくことはなかった。そして、西洋の占星術にいう大いなる変革の時代、「AQUARIAN AGE」を迎える21世紀初頭、新たな勢力が現れた。超能力を持って生まれた少女たちである。

新人類を自称する彼女たちは、Evolutional Girls organization、【E.G.O.(エゴ)】という勢力を組織し、旧来の3勢力の争いにくわわった。

だが、変化は少女たちだけ訪れたのではなかった。ついに、闇の戦乱にくわわる男性が現れたのである。【マインドブレイカー】と呼ばれる彼らは、少女たちを支配、覚醒させる能力を持ち、自分たちのひとりが地球を制し、やがては銀河を制する運命にあることを直感、少女たちの戦乱に介入すると同時に互いの能力を奪い合う闘争を繰り返すのだった。

さらに、地球軌道上に異星人の艦隊が飛来、4勢力とマインドブレイカーへの攻撃を開始する。目的も正体も不明なこの異星人たちは、その容赦ない攻撃方法から、いつしか消し去るもの、【イレイザー】と呼称される。

こうして、地球、そして銀河の未来をも決するターニングポイント、ハルマゲドンともいうべき混沌の時代、AQUARIAN AGEがその幕をあけたのである。

発売元：(株)ブロッコリー　〒177-0033東京都練馬区高野台2-14-1【ユーザーサポート係】03-5372-6208 [月~金(祝·祭日除く) 10:00~17:00]

人より早くルールを覚えたい!という貴方に良いお知らせ!

アクエリアンエイジ講習会&大会を開催いたします!

6月19日(土)
愛知
オン・ザ・フィールド名古屋店
TEL/052-837-1310

6月20日(日)
愛知
フューチャービー名古屋
TEL/052-269-2721

6月26日(土)
神奈川
オン・ザ・フィールド川崎店
TEL/044-245-3937
東京
フューチャービー東京
TEL/03-3296-8333

6月27日(日)
静岡
フューチャービー清水
TEL/0543-48-9832

7月3日(土)
静岡
フューチャービー浜松
TEL/053-460-6777

7月4日(日)
静岡
華亜土倶楽部
TEL/053-458-8108
広島
フタバ図書MEGA店
TEL/082-830-0605

7月11日(日)
高知
フューチャービー高知
TEL/0888-20-5081

主催:株式会社ブロッコリー

お問合わせ先
株式会社ブロッコリー
営業部
TEL03-5372-6201
[受付時間:月~金　10:00~17:00]
担当/鈴木・原田
※参加条件等の詳細は各開催店舗までお問い合わせ下さい。

ゲーマーズスクエア店でも毎週講習会&大会を開催中!

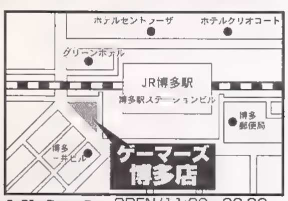
毎週日曜日予定　6月20日/6月27日

●場所　ゲーマーズスクエア店6F　●TEL03-3252-9600　●時間　AM11:00~PM5:00●場所はページ下図参照

β版をお買い上げになった方で、講習会&大会への参加を希望される方に整理券をお配りします。配布している店舗は、秋葉原店・スクエア店・新宿店・池袋店・松戸店・横浜店の6店舗となります。整理券はなくなり次第、配布終了となります、ご了承ください。また、この整理券はスクエア店のみで有効となります。スクエア店以外の大会については各店舗へお問い合わせください。

アクエリアンエイジをさらに知りたい人は
これもチェック!
アクエリアンエイジ専門ホームページ開設!
http://www.aquarian-age.org/

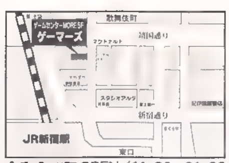
ゲーム関連商品専門店
GAMERS



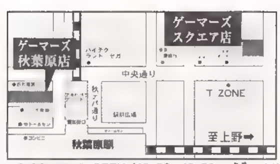
博多店 OPEN/11:00~20:00
TEL/092-434-6868
福岡市博多区博多駅中央街2-1福岡交通センタービル7F
ナムコワンダーパーク博多内



池袋店 OPEN/11:00~21:00
TEL/03 3985-3232
豊島区東池袋1-28-7東池袋大栄ビル3F



新宿店 OPEN/11:00~21:00
TEL/03-3225-5996
新宿区新宿3丁目23-14SHAビル
ゲームセンターMORE5F



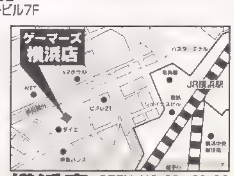
秋葉原店 OPEN/10:30~19:30
TEL/03-5298-2015
千代田区外神田1 15-6ミツウロコビル2F

ゲーマーズスクエア店 OPEN/11:00~20:00
(日・祭11:00~19:00)
TEL/03-3252-9600
千代田区外神田3-15-5 MNビル

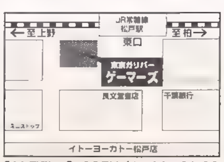


©BROCCOLI

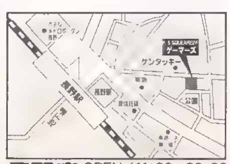
ついに九州へ進出!



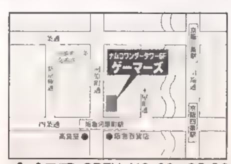
横浜店 OPEN/10 30~20:00
TEL/045 317-4321
神奈川県横浜市西区南幸2 16 20三和横浜ビル2F



松戸店 OPEN/11:00~21:00
TEL/047-394-8247
千葉県松戸市松戸1230-1
ピアザ松戸ビル B1F



長野店 OPEN/11:00~20:00
TEL/026 266-7626
長野県長野市南千歳1-3-6
K'S SQUARE 2F(タワーレコード下)



京都店 OPEN/10:00~23:30
TEL/075 255-1770
京都市中京区河原町通四条上ル下大阪町354番地
ナムコワンダータワー6F



なんば店 OPEN/10 30~19 30
TEL/06 6630 0404
大阪府大阪市浪速区日本橋3-8-16

※藤沢店は4月30日付けで閉店致しました。

[毎週木曜日更新ブロッコリーホームページ]　http://www.broccoli.co.jp　E-mail address support@broccoli.co.jp

最終面は手強いぞっと



METAL SLUG X™

最終回

駆け足で見てきたメタスラXもついに最終面に突入。新種（？）の宇宙人はかなり強敵だ。心して対処していこう。

担当：MVP

MISSION 6

ちょっとしたミスが命取りになる。しかも一度死んでしまうとラスボスがきつくなるので…

ポイントA 基地前衛

開幕からいきなり難しくなっている。しかし完全パターンが2つあるので、どちらか自分に合ったほうを選択しよう。

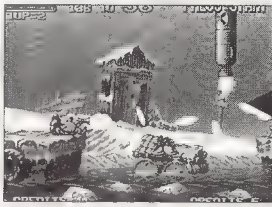
●パターンA

ひとつ目のパターンは、じっくり進むやりかたである。

スタートしたら、真下にいる捕虜を助けて、左の看板をショットで撃とう。捕虜はヘビーマシンガンを出してくれ、看板には食べ物がある。食べ物は太る分あるので、動きが遅くなって嫌だと思う人は取らずに進むといい。

さて、次はドラム缶の筏に乗っている迫撃砲兵士。土嚢の後ろにいるので、土嚢ごと撃っていく。スタート地点の足場から動かずに処理していこう。この迫撃砲兵を倒したら、スタート地点の足場の先端から、前方ジャンプをする。そうしたらすぐにレバーを戻してもとの足場に着地だ。

こうすると、画面だけ少しスクロールするので、2つ先の足場に攻撃が届くようになる。あとは撃ち込み点が入らなくなるまでショットだ。



向こう岸に攻撃が届くようになるんだな、これが。



ここまでジャンプしたら、すぐにもとに戻っていくと…

ここまでできたら、やっと進軍。ショットを撃ちつつ迫撃砲兵のいた足場に乗り移り、垂直ジャンプショットを繰り返して、ペンシルミサイル兵を完全に黙らそう。

そのあと、梯子の上にいるバズーカ兵を倒したらジャンプ撃ちをしつつ進んでいく。足場に飛び乗った瞬間に奥のペンシルミサイル兵を倒すためだ。以上がパターンA。

●パターンB

開幕の2つのアイテムがいらない人はこちらのほうが簡単。

スタート直後から速攻で進んでいくので、5面クリアで忘れないようにしておこう。

まずスタートしたら、すぐにボタンを押してパラシュートから離脱する。そして、無敵時間の間を利用して、一目散に2つ前の足場の左端（土嚢の隣）までジャンプしていこう。

この位置でしゃがみ、ショットを撃っていると、嵐のように撃ってくるペンシルミサイルが頭上を通過していく。梯子の上のバズーカ兵の弾も背中をかすめつつ飛んでいくので少々怖いが、絶対に当たらないので安心だ。

ひたすらしゃがみショットを撃って前方の兵士を処理したら、バズーカ弾に注意しつつ前進。上撃ちで梯子の上の兵士を倒そう。これがパターンBだ。



開幕ダッシュでここまでくれば、もう安心。急げや急げ！

無事にこの足場までくることができたら次はドラム缶の筏を2つ越えていかないといけない。それぞれの筏には、土嚢及びそれの後ろに隠れた兵士がいる。

1つ目にはペンシルミサイル兵がいるので、その場からショットをしゃがんで少しずつ当てていくようにしよう。あまり連打すると、ペンシルミサイルが上にバウンドしてくるので弾避けをしなくてはならないからだ。

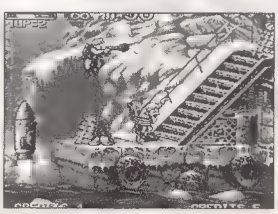
兵士を倒したらジャンプして乗り移り、今度は土嚢及び迫撃砲兵がいる2つ目の筏に攻撃する。この2つ目の筏の土嚢はすべて破壊しないようにすること。したがって、しゃがみ撃ちではなく立って撃っていこう。迫撃砲はバックジャンプで避けるといいぞ。

兵士のみ倒したら、筏に乗り移り、残しておいた土嚢の上に乗って、陸地に見える土嚢及び迫撃砲兵を攻撃しよう。この土嚢も残しておくようにして、兵士のみ倒したら乗り移っていくのだ。

陸地に入ると、坂道が目の前にあり、その奥には土嚢と迫撃砲兵がいる。また、手榴弾を投げてくる兵士も同時に出現してくる。

さきほどの土嚢の上に乗ってジャンプ撃ちをしていけば時間はかかるが安全だ。気の早い人は捕虜からアイアンリザードを取って撃っていくといい。

ただし連射はせずに1発ずつ撃つこと。この場合は迫撃砲を撃たれてしまい、非常に見にくいので十分注意したい。



じっくり型の君は、この土嚢からジャンプ撃ちをするといい。

坂を登ると土嚢に隠れたライフル兵と、上空からパラシュート兵がくる。ライフル兵はアイアンリザードで倒し、パラシュート兵はジャンプ近接攻撃で倒していこう。

ポイント B 吊り橋地帯

看板にいる隠し捕虜からアイアンリザードをもらい、いよいよ吊り橋地帯に突入。

今回の吊り橋では、真横から無数のミサイルがくるのが大きな特徴。このミサイルは今までと同様、ミサイルの先端部分にしか攻撃判定はなく、胴体部分にはなんと乗っていくことができるのだ。基本的には吊り橋を渡っていくというよりも、ミサイルの上を飛び渡っていくほうが全然簡単である。というのも、吊り橋には、兵士がボウリング弾を転がしてくるからだ。

ここでの兵士は、前方からはボウリング弾、後ろからは手榴弾を投げてくる。

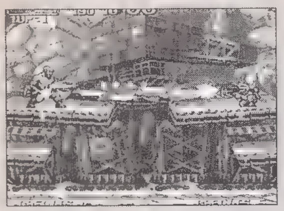

吊り橋地帯は、ひたすらミサイルの上を渡り歩くべし。

したがって、アイアンリザードを連射しながら、ミサイルの上を速攻で進んでいくのがいい。こうすればボウリング弾をあまり気にすることなく進んでいけるからだ。

吊り橋の終点にきたら、まずは一番後ろで左からくる兵士をこなくなるまで倒していこう。左端なら、右上にいる迫撃砲兵の攻撃は届かないので安心。あとはジャンプ撃ちで土嚢と迫撃砲兵を倒して進軍だ。吊り橋を登ったところにいる黄色の兵士は、ヘビーマシンガンを持っているが、このアイテムはなぜか出現後すぐに消えてしまうので、近接攻撃で倒していくようにするといい。

MISSION 6 中ボス アレン・オニール軍曹

ザコ兵士がきつく、運が悪いと死ぬ可能性がある今回のハゲおやじ。なるべく速攻で倒したい。

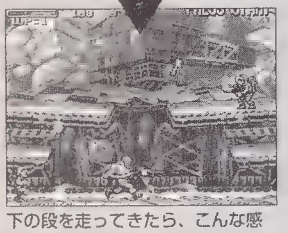

最初はここで待ちかまえて、笑い声終了後にガッと撃ち込もう。

基本的な動きに変化はないが、ザコ兵士が多く、手榴弾のえじきになりやすい。今回はこちらも手榴弾を使ってなるべく速攻を目指したほうがよさそうだ。

まずは右上の足場の上で、端から1キャラ分くらい開けた位置で待つ。スタート直後はダメージチャンスなので、撃ち込んでおこう。

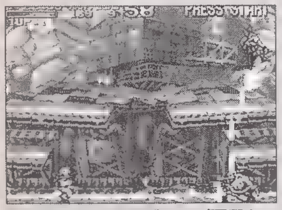
オニールはこのあと下の段に降りて、こちらに向かってくる。ここで、手榴弾を1発投げておく。すると、オニールはこちらに向かってくるか、いったん戻る動きをする。戻ったときはすぐにこちらにくる動きをするので同じように手榴弾を投げる。

こちらに向かってきたら、斜め45度になると弾を撃ってくる。これをジャンプでかわしてそのまま下撃ちをしていこう。あとは真上からマシンガンをひたすら撃ち込んでいく。このとき、角度が少しついたら弾を撃ってくるので、むやみにジャンプしていかないこと。真下のときにのみジャンプ下撃ちをしていくようにしよう。


下の段を走ってきたら、こんな感じで手榴弾をポイっとなげる。

基本はこれだけだが、もしも自分のいるところまで登ってきたら、すぐにジャンプして下の段に降りること。そのまま逆サイドの足場の一番上までひたすら逃げよう。

オニールを倒したら、ヘビーマシンガンを落とすので、左にジャンプしてスクロールで消えないようにするといい。


あとは、ひたすらジャンプ下撃ちでがんばりたいね。

ポイント C 基地前衛

中ボスが終わると下り坂から敵の本拠地に潜入していくことになる。

ここから覚えておきたいのが、手榴弾のストック。中ボス以降から手榴弾アイテムがいくつか出るが、これはすべてラスボス用に使いたいので、「決して死んではいけない」のだ。死んで手榴弾が10発に戻ってしまったら…どうしようもない。気を引き締めていこう。

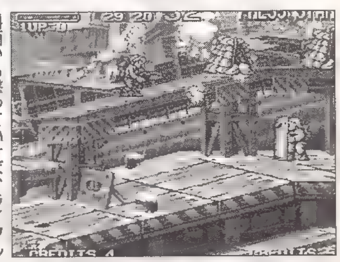
さて、下り坂の終わりには盾兵士と手榴弾兵士がたむろしている。ここは後ろからも兵士がくるので気をつけよう。ヘビーマシンガンで一掃しつつ進むと今度は上下2段の地形に出くわす。

上下両方に迫撃砲兵がいるのでじゅうぶんな注意が必要だ。下の迫撃砲兵は土嚢の後ろに隠れているので倒しづらい。ヘビーマシンガンを上→右に振って、まずは上の段の兵士を倒していくといい。

次は上の段に登ってから。捕虜の出すエネミーチェイサーを撃ちまくって特攻しても大丈夫なことが多いが、いかんせん迫撃砲などの弾が見えづらくなってしまう。

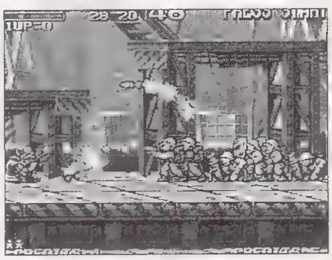
安全にいくなら、斜面のところで少しとどまり、あらかた破壊してから進んでいくといい。このとき、迫撃砲の弾が見にくいので要注意だ。ライフル兵の弾は斜面なので気にすることはないぞ。

土嚢と兵士を倒して上の段を進んで行くと、下の段に黄色い兵士と迫撃砲兵がいる。


斜面から撃っていけば、ライフル兵は問題外。迫撃砲のみ集中!

エネミーチェイサーがあるのなら気付かずに倒してしまっていることも多いこの兵士達。ない場合は迫撃砲兵の弾を一回やり過ごしてからジャンプ下撃ちをしつつ飛び越えていこう。

下の段に降りたら、今度はすぐに左端いく。このときに黄色い兵士を倒してアイアンリザードを手に入れているので、左端で右へしゃがみ撃ちをしていこう。しゃがんでいれば右にいるライフル兵の弾は当たらないからだ。


下の段に降りたら、一目散に左へGO。そしてしゃがめばいい。

あとはミサイル戦車を残すのみ。遠目から撃っていけば問題ないが、このときに後ろからライフル兵がやってくる。ライフル兵を優先して倒していこう。一度左端まで戻ってから右に撃つといいぞ。

ポイント D 基地内部

シーンが変わっていよいよ基地内部に潜入だ。

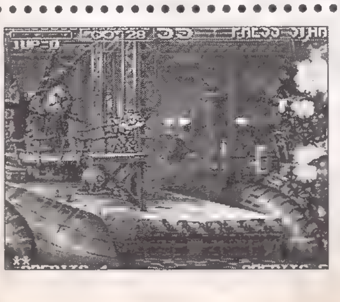
前回と違って、戦車は1台も出てこないが、手榴弾兵士と宇宙人がなかなか手強い。とくに手榴弾兵には注意!

スタートすると、上の鉄箱に隠しアイテムがある。手榴弾なので絶対に見逃さないようにしよう。

目の前にある地形は潜水艦の形をしていて、その艦橋部分を破壊すると爆風でザコ兵士を一掃できる。ここらへんのザコ兵士は、狂ったように手榴弾を投げてきたりライフルを撃ってきたりするので注意しておきたい。

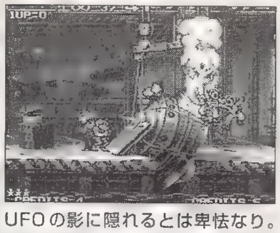
1つ目の潜水艦の上に乗ったら、ショットを撃ちつつ少しずつスクロールさせて、右に土嚢が見えるところで一度ストップ。ここで、上から落ちてきた兵士をショットで倒せなかったときは迷わず手榴弾を使っていこう。

あとはこの位置で土嚢とその奥にいる兵士を倒してから先へ進む。


1つ目の潜水艦の上で立ち止まり、向こうの土嚢を破壊せよ!

次は2つ目の潜水艦。この上から進むときは必ずジャンプ撃ちをしながら進むこと。こうしないと高いところにいる兵士が残ってしまって、とんでもないことになるからである。

ここで、目の前の埋もれたUFOの影に手榴弾兵士が溜まってしまう。こいつらにはジャンプ手榴弾を使って倒していこう。手榴弾の隙間を見切ってからジャンプして投げ、すぐにレバーを左に入れて戻ってくること。慎重に。


UFOの影に隠れるとは卑怯なり。手榴弾の餌食にしてやれ!!

3つ目の潜水艦は、先程のUFOの上から艦橋を破壊しつつ進んでいこう。すぐに鉄骨の足場があり、ここから手榴弾兵士がバンバン投げてくる。速攻で走っていき、下から撃っていくといい。

ここで、右にいる捕虜を助けてしまっているだろう。この捕虜はほっとくと逃げてしまうので、一目散に走って回収。レーザーアイテムを出してくれるぞ。

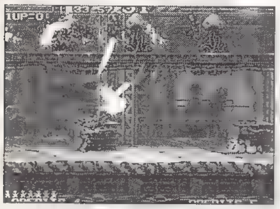
次は宇宙人が相手。まずは左のほうで対処していく。すると上から鉄骨に乗って大量に出てくるので、下からあぶって動き出す前に倒そう。近付かずに撃っていけばそれほど危険はないはずだ。

宇宙人をすべて倒したら、鉄骨の上にいる捕虜を救出しよう。この4人の捕虜の中で、左下の奴が重要。コイツは手榴弾だからだ。逆に、その上の奴はドロップショットなので絶対に取ってはいけない。捕虜だけ助けてアイテムは取らないようにすること。もし取ってしまったら、使い切ってしまおう。


左上の捕虜は、味方と思わせて実は敵！こんなものいらんって。

今度は地雷兵と宇宙人3匹が2セットくる。その前に、段差の上から2つある鉄箱を破壊しよう。手前の奴からは手榴弾、奥の奴からはヘビーマシンガンが出る。スクロールさせる前にジャンプ撃ちでヘビーマシンガンを出しておくこと。

スクロールさせると宇宙人が上に出てくる。先程のヘビーマシンガンを回収して、速攻で宇宙人を倒していきたい。ヘビーマシンガンを上↓斜めとやって、段幕を張るようにすれば、宇宙人は怖くないだろう。地雷はあまり置かれると厄介なので、ある程度兵士も倒していきたい。また、このシーンは画面外から斬られてしまう可能性があるので、あまり端に行かないようにすること。こんなところで死んだらもったいないからね。


ここは速攻で宇宙人を倒していきたい。地雷兵は基本的に無視。

ポイントC 最終防衛ライン

ここからが正念場。がんばろう。問題は白い宇宙人。コイツの弾は一度停滞した後に戻る性質があり、弾自体の耐久力が高く、速度も早い。撃ちきろうとせずに、ジャンプで避けていくのがポイントだ。

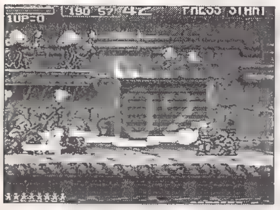
もちろん、出現と同時に破壊を目指し、弾を撃たれないようにしていくのが基本だぞ。

まずは天井に食べ物と捕虜がいる。こいつらは別に出さなくてもいい。とくに食べ物は、動きが遅くなってしまうので注意しよう。取らないのなら出さないこと。

ここから、前方にライフル兵、上の段に手榴弾兵が出てくる。ライフル兵を優先して倒しつつ逃げ腰で手榴弾兵を倒していこう。一応、上の段を速攻で走り抜けてもいい。

少し進むと前方に土嚢が見えてくる。これを破壊していくと、上から捕虜が降りてくる。この捕虜はヘビーマシンガンを持っているので、走っていって速攻で回収だ。

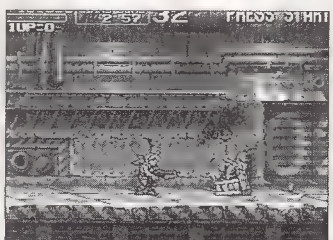
ヘビーマシンガンで、左からくるライフル兵と、上下2段にいる宇宙人を倒していこう。ライフル兵の弾はしゃがんで避け、宇宙人の出す弾はヘビーマシンガンを斜めに撃ちつつ対処するのだ。このとき、左に移動しておくこと。


左のライフル兵を倒したら、弾をばらまきつつ左へ特攻だ。

すぐに右からライフル兵と宇宙人が2匹くる。ライフル兵を倒しつつ、ジャンプ撃ちで宇宙人も倒していこう。

あとは降りてきた捕虜からロケットランチャーを回収しつつ進軍。ゆっくり進んでいき、出てくる宇宙人をきちんと倒していく。というのも、右下に出てくる宇宙人1匹だけ茶色で、弾が固くて危険だからだ。特攻しようとするとこの宇宙人の餌食になりやすいので注意。

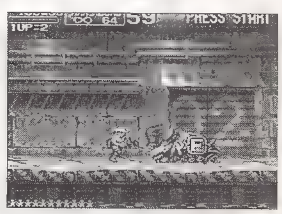
スクロールが止まるとホーミングミサイル戦車の登場。これを破壊すると手榴弾アイテムを出すので、速攻で回収しに行く。そうしないともう一台ホーミングミサイル戦車がきて、このアイテムが取れなくなってしまうからだ。


この手榴弾アイテムは、よそ見をせずに回収だ。でないと消滅。

アイテムを回収すると、上下に宇宙人が1匹ずつ、右からホーミング戦車がくる。

ここは左に戻りつつ下の段にいる宇宙人を倒し、あとはホーミングミサイル戦車に集中しよう。上の宇宙人はそれからでいい。

この2台目の戦車は破壊すると火炎放射器のアイテムを出す。が、射程が短くて宇宙人の弾にやられやすくなってしまうので、跳び越えて取らずに進むようにすること。もし取ってしまったら確実に使い切っておく。


この火炎放射器もトラップだ。ジャンプで跳び越えてしまおう。

このあとは、ライフル兵と宇宙人の攻撃がメイン。宇宙人はまとめて出現してくるところもあるが、基本的に出現と同時に倒していけるので問題ない。ゆっくりと進んでいこう。

その次は上の段に手榴弾兵が、前方に宇宙人がくる。この宇宙人は茶色の奴なので、弾が固く早い。したがって、手榴弾兵よりも宇宙人を優先して倒していこう。手榴弾兵は近寄られたら倒していくようにする。

すぐにコンテナを積み上げた地形がある。ここの上にも茶色の宇宙人がいるので、弾の間隔を見切って、ジャンプ撃ちをしていこう。その奥には初登場の白宇宙人がいる。厄介だ。できれば画面上にちらりと見えた時点でスクロールを止めて倒していこう。

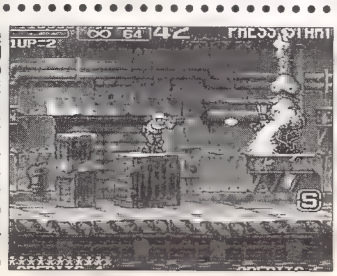
最難関地点を要チェック

このコンテナを積み上げた地形のところでスクロールがストップ。全面中最難関のラッシュが始まるぞ。出現パターンを完全に把握して対処していこう。

①まず、宇宙人が上から3匹くる。これは下から撃っていけばいいだろう。

②ミサイル戦車が右から出現。ショットガンを出すが無視すること。

③右上から真下に向けて宇宙人が4匹、中央上から右下に向けて4匹、左上から真下に4匹。この順で出現してくるので、中央のやや大きめのコンテナの上の乗って、出現即破壊を目指そう。宇宙人の出す弾は確実に破壊しておこう。


最初のほうはコンテナの上にのって宇宙人をなぎ倒していこう。

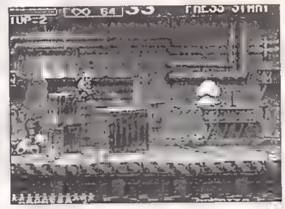
④左から放物線を描きつつ右に向けて宇宙人が4匹出現。続いて上から八の字に左右に4匹ずつ出現してくる。中央コンテナの上で、左に向いてショットを撃っていよう。八の字の編隊は、左の4匹をすべて倒したあとに上撃ちで弾を破壊しつつ左側に降りる。そして右の4匹を倒していくようにする。

⑤ここから白宇宙人がくる。まず左右コンテナの上に2匹。中央コンテナの上にあらかじめ乗っておいて、左→右の順に倒していこう。右の奴には弾を撃たれるのでジャンプで回避すること。

⑥中央コンテナの上に白宇宙人が2匹出現。そのまま近接

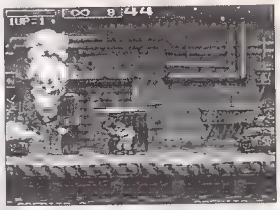
攻撃で倒していく。そうしたら下の段に降りておこう。

⑦左右に白宇宙人が1匹ずつ出現。どちらか1匹を速攻で。もう1匹には弾を撃たれるのでジャンプして避けること。



左右に白宇宙人が出たときはジャンプして弾を避けるのが重要。

⑧左右から戦車が出現。ついで左右コンテナの上に白宇宙人が1匹ずつ出現してくる。戦車が出現してきたら、左→右の順に手榴弾を2発ずつ投げよう。これで戦車は破壊できる。右に投げた手榴弾の爆風で、右のコンテナの上にくる白宇宙人も同時に殺せるのだ。あとは左のコンテナの上の白宇宙人を下から撃って倒そう。



戦車が出てきたら、手榴弾を2発ずつ投げていくべし。楽勝だ。

⑨間髪入れずに中央に白宇宙人が2匹出現。右に移動しつつ撃っていけば無事に倒せるだろう。

⑩最後は右コンテナの上に白宇宙人が1匹出現。そのまま右に移動して、下に潜り込んでしまうといい。

このあとはザコ兵士がパラシュートから少しくるだけだ。そしていよいよラスボスへ。

MISSION 6BOSS ラグネーム

きついのは前と一緒。メタスラが来るまでが勝負だ。

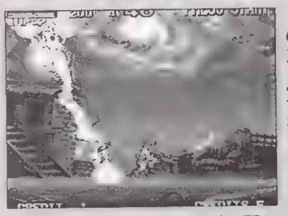
このボスに入ったときに、手榴弾はおよそ50発ぐらいあるはず。これが超重要な要素だ。中ボス以降でミスしないようにしよう。

第1段階

第1段階はダメージを与えることでモードが若干きつくなる。まずはボスの攻撃から。

①ボスが右に行くと真下に雷球を落としてくる。間隔を見て避ければいい。

②ボスが小屋に上に行くと雷撃攻撃。溜めたのを見たらボスから逃げるように動いていけばいい。気を付けるのは、この攻撃は続けてくるので、避けたあと一度戻るようにしないと端に追い込まれてしまうのだ。覚えておこう。



サンダーは歩いて避ければ問題ない。追いつめられないように。

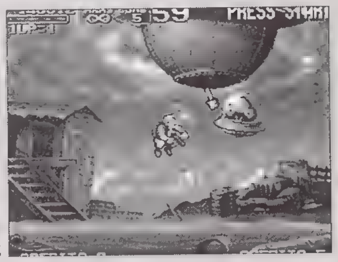
③ボスが小屋の隣で停滞したらUFOを出してくる。このUFOはアイテムを落とす可能性がある。UFOは続けてドンドン出てきて、画面に何機も溜まるとどんでもないことになる。第1段階の後半ではより耐久力の高い黒いUFOを出してくる。はっきり言ってきついね。

第一段階基本方針

基本方針は、第1段階の前半のモードで、UFOを倒して武器アイテムを溜めていく。溜める武器はレーザーが理想だが、ロケットランチャーでもいい。このどちらかのアイテムが出たらストックしていくようにしよう。

このため、まずはひたすら弾を撃って、3万3千点ぐらいダメージを与えておく。

ボスの真下からすこし左にずれた位置で撃ち込んでいき、UFOが出てきたら一瞬待ってジャンプ手榴弾を当てていこう。これでうまくいけば倒せる。溜める武器以外の武器が出たときはそれを取り、なるべく手榴弾を温存して倒していくようにしよう。

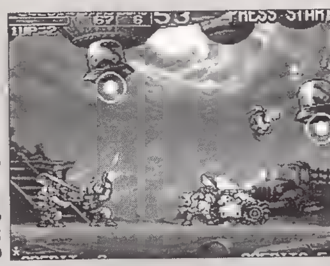


UFOを手榴弾で破壊して、武器を溜め込もう。これが決め手。

ボスの撃ち込みができたら、あとは武器アイテムを溜めていく。このときはなるべく手榴弾のみでがんばろう。武器をある程度ストックしたら、小屋の上に登り、手榴弾をすべて使い切って撃ち込んでいくのだ。これで後半のモードを一気に飛ばすようにしたい。

第2段階

ボスの攻撃は真下にレーザーを撃つだけ。敵の攻撃は黒いUFOがメインになる。ここは味方の兵士を盾にして、ひたすら上撃ちをしていく。がんばって撃ち込めば、程なく右からメタスラがトラックで運ばれて来るぞ。



メタスラさえくりゃ～こっちのものだぜ。無敵って偉大だね！

このメタスラにすぐ乗って、トラックから降りよう。あとは無敵時間を利用した乗り降りを繰り返して地道にダメージを与えていく。操作をあせって降りるときにジャンプしないように注意したい。

ダメージはメタスラに乗るときの上撃ちと、UFOの攻撃が来なかったときのメタスラのバルカンで与えていくようにする。

気の早い人は、左の段差の上に登って、レーザー発射口に向けてジャンプ主砲を当てていくと手っ取り早い。レーザーを横切ることさえできれば、こちらのほうが簡単だ。試してみよう。

メタスラXのひみつ

SECRET OF METAL SLUG X RETURNS

コメント：メタルスラッグシリーズ企画担当・あいはあ氏

◎エリート宇宙人

マーズピープルの中でも白い体色の個体に対しての俗称で、この個体の放つエネルギー弾が非常に見極めづらい動きをすることから一般兵士の間に浸透する呼び名。

マーズピープルの放つエネルギー弾は対象を追尾したり急加速したりといった不思議な動きを見せるが、これは現在のところ、宇宙人の念動力によって操られていると考えられており、白い体色を持つ個体はこの念動力がほかの個体よりも優れているのではないかと考えられている



これは、私が別にアイデアを出したとかそういうのじゃなく、調整を手伝ってくれたスタッフが作り出したものです。

というのも、このスタッフの本業は企画者なのですが、プログラミングに関して結構な知識を持っていましたので、自分で飛び軌道をプログラミングして実装したというわけです。

企画者が考えた事を自らプログラミングして実現するなんていうのは私にはまねできないことなので単純にすごいなぁって思ってしまいます。

◎エンディング

前作「2」の時はただのスタッフロールだけでがっかりされたお客さんもいらっしゃったかと思いますので、今回はバックにカラーイラストを出すことにしました。

素材としては以前使用したものですが、「オレはメタスラ博士だぜ！」というくらいディープな人以外は割と目新しい絵を見ることができたのではないでしょうか。表示にあたってはネオジオの能力を最大限に生かして、なるべく色数を多く出せるようにしてみました。

ちなみに、イラストは4グループあり、ランダムで表示されますので、全グループ見るまでがんばってプレイしていただけたら大変うれしく思います。

さて、前回に引き続き私の拙文におつきあいいただきまして、ありがとうございました。

これからもみなさんの期待に添えるよう、スタッフ一同がんばってまいりますので、応援のほど、よろしくお願いいたします。

それでは、またの機会にお会いしましょう。

もっともっと自由に！

ソウルキャリバー通信

SOULCALIBUR™

「勝てない」という状況がないことも、キャリバーの良さの1つ。可能性をとことんまで追求せよ！



せっかくの追い打ちチャンスを棒に振る…なんてことのないように。

同じ技を当てても、追い打ちが入ったり入らなかったり…という経験のある人はいないだろうか。その原因の多くは軸ズレや距離の関係にあり、中には追い打ちを変えることで解消できるケースもある。

今回紹介するのは、御剣&吉光の⇧or⇩方向走り中Ⓑと、タキの⇧or⇩方向走り中Ⓚ。これらは、どちら方向の走りから出したかでヒット後の状況が変わる技だ。それぞれ違う追い打ちを用意すれば、ダメージ効率がアップするぞ。

知っておくとちょっと得する…
移動方向別の追い打ち

同じ技のようでも、ヒット後の状況がちょっと違う…なんてこともあるんです。

御剣（吉光） ⇧or⇩方向走り中Ⓑ

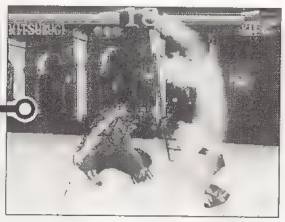
リーチが長く、かわし能力の高い技として重宝するこの技。技単体のダメージも高く、追い打ちまで含めればかなりの威力になる。⬁Ⓑや⇩Ⓑなどの堅実な追い打ちでガマンするのもアリだが、できればもっとダメージの高い追い打ちを狙いたいところだ。

⇧方向走り中Ⓑ、つまり右回り移動中のⒷヒット後の場合、⇨➡Ⓑによる追い打ちがオススメ。受け身を取ってもガードすることはできず、近距離なら再びダウンを奪うことができる。御剣なら⇨➡ⒷⒷまで出し切ってしまえばそのまま空中コンボになり、大ダメージにつながるぞ。

ただ、遠距離ではダウンしないので、2発目がガードされてしまうことに注意。隙が大きめなので、優れた反撃技を持つ相手は気をつけよう。

相手が受け身を取らず、⇨➡Ⓑをダウン状態のまままくらった場合も、⇨➡ⒷⒷの2発目は左回り方向の受け身でしか回避できない。つまり、⇧方向走り中Ⓑ～⇨➡ⒷⒷという追い打ちをかわすには、1発目をダウンしたままくらって、2発目を左回りの受け身でかわすしかないことになる。

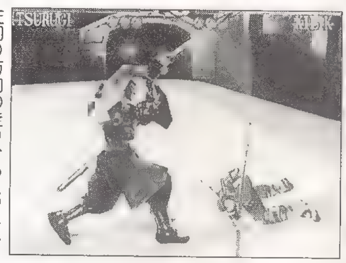
一方、⇩方向走り中Ⓑヒット後は、⬁Ⓑによる追い打ちがかなり安定して入る。⬁Ⓑ自体のダメージは38とかなり高いので、狙って損はないぞ。少し遅れると、相手が受け身を取ったところにヒットする場合もあり、こうなると浮かし・コンボが狙える。



かわし性能の高い⇧or⇩方向走り中Ⓑ。右回り方向からヒットしたら…、



素早く⇨➡Ⓑで追い打ち。御剣なら、⇨➡ⒷⒷまで出し切ってしまおう。



左回り方向の走りからヒットした場合は、⬁Ⓑで追い打ちする。

オススメ追い打ち
- ⇧方向走り中Ⓑ～⇨➡Ⓑ
  （御剣なら⇨➡ⒷⒷ）
- ⇩方向走り中Ⓑ～⬃Ⓑ

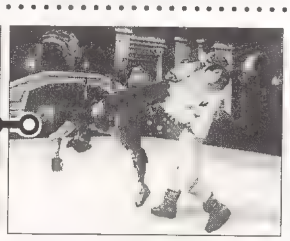
タキ ⇧or⇩方向走り中Ⓚ

技名こそ同じだが、方向によってヒット後の状況が大きく違うのが、この技の特徴だ。よく聞いてみると、掛け声にまで違いがあったりする。

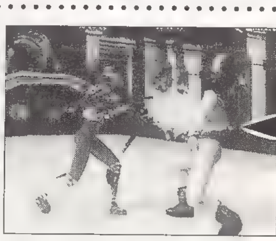
まず⇧方向（右回り方向）走りから出した場合は、ヒット後の距離がかなり近い。このときは、ⒶⒷスタートの連携で連続ヒットするⒶⒷ⇦Ⓑ+Ⓚキャンセル Ⓐを入れるのが理想だ。ダメージが高いことはもちろん、その後さらに攻めを継続させられる。ただ、体の細い相手や少し距離が遠いときには届かないので、⬁ⓀⓀやⒷスタートの連携あたりで安定しておくのもいい。

既製の連携となる⇧or⇩方向走り中ⓀⒶが連続ヒットしやすい（2発目がスカらない）のもこっち。これを出し切るのは、右回り方向の走りからのみにしておこう。

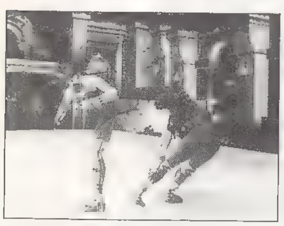
追い打ちしやすい⇧方向走り中Ⓚに対し、⇩方向（左回り方向）走りからの場合は、技自体の硬直が長い上、距離も若干遠くなるのでいい追い打ちがない。この場合は風車への連携となる⇧or⇩方向走り中ⓀⒷ+Ⓚにつなぎ、そこからのⒷでダウンしたところに追い打ちしよう。慣れれば、⇩方向走り中Ⓚがヒットしたのを確認してから風車につなぐこともできるはずだ。



隙が小さい右回り方向の走り中Ⓚからは、追い打ちが狙いやすい。



できれば、安定したダメージが見込めるⒶスタートの連続技を決めたい。



体が細いキャラ相手や、距離が少し遠いときは、追い打ちを変えること。

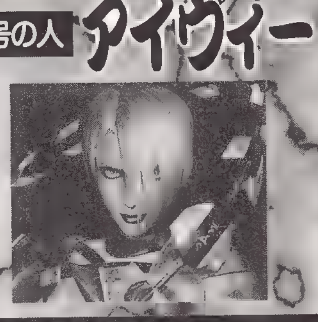
オススメ追い打ち
- ⇧方向走り中Ⓚ
  ～ⒶⒷ⇦Ⓑ+Ⓚキャンセル Ⓐ他
- ⇩方向走り中ⓀⒷ+ⓀⒷ



⇩方向走り中Ⓚは硬直が長め。追い打ちは風車からのⒷでガマンしよう。

キャラ別ミニ攻略

今号の人 アイヴィー



マイトアトラスさえ自由に出せれば…という想いは、常につきまとうもの。ならば、理想に向かって前進あるのみ！

まずは基本連携

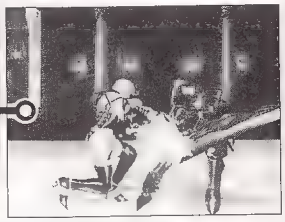
もっとも代表的なマイトアトラスの狙いどころは、刻み技から連携させる方法だ。まずは刻み技でヒット後の距離が近いものを覚え、そのあとに2択としてマイトアトラスを使うことを覚えよう。

コマンドは、⇧からレバーを左回りに2回転させ、⇧で止めてⒶ+Ⓑを押す方法と、正規のコマンドを入れる方法の2種類がある。結論どちらでもいいので、自分のやりやすい、素早く入力できるほうを使えばOKだ。最低でも、刻み技中にミスらずコマンドを完成させられるようになっておくこと。慣れてくればコマンドも早くなるので、相手の技をガードしたあとなどにも仕込めるようになる。

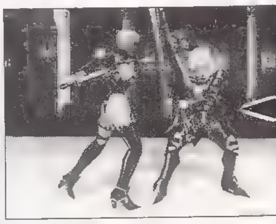
マイトアトラスにつなぐ連携として実戦で使えるのは、⇩Ⓐ、Ⓐ、Ⓑの3つ。ヒット後はアイヴィー側が有利、かつ近距離になるため、各種中段攻撃との2択を迫ることができる。ほかに⇦Ⓑ、⇧Ⓐなども挙がるが、もともとあまり使える技ではない。

ここで注意してほしいのは、刻み技のヒット確認をすること。せっかくコマンドを入れたのだから…と、ガードされてもかまわずバラまいていたのでは、実戦的とはいえない。もちろん、ヒットしたときもマイトアトラスばかり狙わず、しっかりとした2択になるように心がけたい。

このような使い分けは、さらに上の戦術でも役に立つ。決めて嬉しい技としてだけでなく、実戦的なダメージの高い投げ技としてマイトアトラスを使うことが重要なのだ。



刻み技中に素早くマイトアトラスのコマンドを先行入力しておいて…、



スムーズに連携させる。まずはこれをマスターし、狙いどころの基本に。

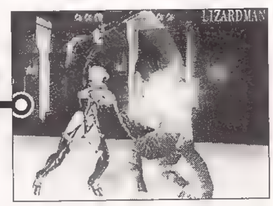
受け付けの長さを利用する

マイトアトラスは、コマンド全体の受け付け時間が非常に長い。この長さはかなりのもので、レバー入力後かなり時間が経ってⒶ+Ⓑを押してもしっかり出てくれるのだ。しかも、このコマンドは前後の移動以外でキャンセルされないため、レバー入力→刻み技（ⒶやⒷ、⇩Ⓐなど）・Ⓐ+Ⓑなんてことも可能になる。

応用法の1つとなるのが、レバー入力後にいったんしゃがみ、様子を見つつⒶ+Ⓑという方法。しゃがむことで、しゃがみから⇧Ⓑとの2択になる。これは、上段攻撃（または投げ）を読んだ場合や、技ガード後に狙ってみよう。後者はインパクト対策にもなる。

もうひとつは、レバー入力→⇧ or ⇩方向にステップ→Ⓐ+Ⓑ。ほかにも、レバー入力→技をガード→Ⓐ+Ⓑ…なんていうこともできるぞ。

これらは、先に紹介した刻み技からのマイトアトラスとも密接に関わってくる。刻み技をしっかりヒット確認できれば、刻み技中にレバー入力、ヒットしていたらそのままⒶ+Ⓑ、ガードされていたら、反撃を読んでしゃがみ or 立ちガード、あるいはステップでかわしてからⒶ+Ⓑ、といった具合だ。これを使って連携の中にマイトアトラスを組み込み、究極形態を目指そう！



レバー入力だけは、さまざまな場面で仕込んでおきたい。例えばⒷ、



レバーだけ完成させておいて、ガードやステップ。ここがポイント。

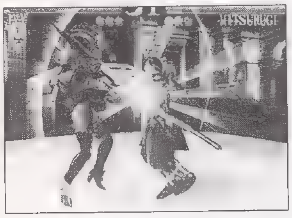


そして、Ⓐ+Ⓑでマイトアトラス発動!さまざまな状況で狙えるように。

こんなところからも狙える！

ほかにも、効果的なポイントはある。例えば、起き上がりマイトアトラス。これが選択肢に入っていれば、かなり警戒させることができる。

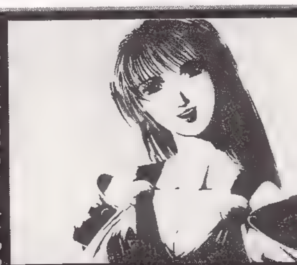
ガードインパクト後にも狙ってみたい。最速で出せばインパクトの硬化中に入るので、かなり有効だ。もちろん、あえて遅らせてから狙ってもいい。捌き後なら時間的余裕があるので、若干やりやすいぞ。



ガードインパクトも絶好の狙いどころ。捌き後のほうがやりやすいぞ。

DC（ドリームキャスト）版ソウルキャリバー 開発日記 第三回

担当：プログラマー松田



オープニングのソフィーティア。揺れるな俺の心。

…表示回りのプログラムのお仕事。ゲームの中では空気のような存在。最も重要な存在で、ないと成立しない物でありながら、最も目立ってはならない物。

企画やビジュアルの方々からの要求される夢のような仕様を「すいません、これくらいで許してください」と謝りながら、現実的なラインで実現していく。言い訳が上手くないので、結果的に実現させられる事がしばしば。

最近では、ビジュアルが要求する機能を実現する代わりに、こちらの要望を聞いてもらうGive and Takeが多くなってきた。ビジュアルと自分と「どちらが先に倒れるか」競っているような感じとでも表現しようか。

ただ、モデルは10、20と作る必要があるのに対し、プログラムは一つあればよく、その点は気楽かもしれず。

その結果が「ベストグラフィック大賞」に選ばれたわけだ。

今DC版にて、業務用の映像が霞んでしまう物が動いている。

業務用より性能の高いハードに移植が出来るというのはそうない事なので、今の状況を結構楽しんでいると思う。

まあ、ハードがなんであれ、「最高の筆と、最高のキャンバスをビジュアルの方々に提供する」のをモットーとする人間としては、与えられた環境を隅々まで理解し、扱えるよう日々精進するのみなのだが…今号の勝ちゼリフ「ふっ、立てないか」Byマキシ



FAX専用注文書（代引・後払い）※○を付けてください

矢印の方向に送信してください

ご注文主				
お名前（ふりがな）		電話番号	市外局番 / 局番 / 番号	性別 1男 2女 ／ 生年月日 西暦 年 月 日
郵便番号	□□□-□□□□	ご住所（ふりがな）	都道府県	

ご注文商品

商品番号	商品名	数	商品番号	商品名	数
			送料： 円（手数料 円）		
ご注意… 代引きには、送料一律500円と手数料がかかります。			合計金額 円		

お手数ですが、当社製品に対するご意見、ご要望などございましたらお書きください。
今後の商品開発の参考とさせていただきます。

E-mailアドレス
（お持ちの方はご記入ください）

会社記入欄
- 処理日
- 伝票No.

※送信前にもう一度、記入もれがないかご確認ください。ご注文前には必ず裏面もご参照ください。

※太枠内のみご記入ください。

フリーダイヤル：0120-531955（FAX専用番号・24時間受付） （コピー可）

（キリトリ線）

料金受取人払

神田局承認
1023

差出有効期間
2000年3月31日
まで
★切手はいりません

郵便はがき

101-8791

東京都千代田区
神田神保町1-26 2F

（受取人） 010

株式会社 新声社
読者サービス部 行

101-8791 010

（キリトリ線）

ご注文専用ハガキ

☆このハガキに通販番号・商品名・数量・郵便番号・住所・氏名・電話番号を明記のうえ、必ず捺印して申込みください。

☆16才未満の方のご注文には、保護者の方のご署名、捺印が必要です。

ご注意

☆お申込みに際しては別途記載の注意事項をご確認ください。

☆同時に複数枚このハガキを出される場合には、右下のご記入欄に発送枚数をお書きください。（1枚のみの場合は不要です）

枚数	枚中	枚目

FAXをお持ちの方は番号をご記入ください。

FAX	市外局番	局番	番号

下記の注意事項をよく読んでからご注文ください

- 本「ご注文専用ハガキ」「ＦＡＸ専用注文書」、または「電話（平日10時～17時受付）」でご注文いただけます。
- 代金は商品到着後にお支払いいただく「後払い」または到着時にお支払いいただく「代金引き換え（要手数料）」となります。
- 後払いの方法は郵便振替、銀行振込、現金書留、郵便小為替となります。詳しくは商品に同梱される説明書をご覧ください。
- お届けまでおよそ7日程です。2週間以上たっても商品が届かない場合は電話でご確認ください。（発売日にご注意ください。）
- 返品はお届けの商品が不良品か、発送中の破損以外は原則受け付けません。
- ＦＡＸ専用注文書の裏面に記載されている注意事項もあわせて必ずご覧ください。
- このコーナーの商品を本誌の発売より2ヶ月以上たってからご注文される場合には、電話で在庫の確認をしてください。
- カタログをご希望の方は160円切手を同封した封書で「読者サービス部カタログ係」までお申し込みください。

ご記入の際にご注意ください

■ご注文は黒のボールペン等ではっきりとご記入ください。
■必要事項はもれなくご記入ください。
■お申し込みいただいた商品が品切れの場合は、お客さまにご連絡いたします。
■FAXの際の未送信にご注意ください。
■注文書の商品記入欄がいっぱいになる場合は、注文書をコピーしてお使いください。
■沖縄県ならびに島しょ部にお住まいのお客さまは代引きができません。

商品の交換や返品について

■商品を返品・交換される場合、商品の到着後8日以内にご連絡ください。
■次の場合の返品・交換はできません。
●開封後のCD、ビデオ　●ご使用、ご着用になった商品
●お客さまの責任で汚れが生じた商品
■次の商品を返品・交換されるばあいの送料は弊社負担となります。
●配送中に破損した商品　●不良品　●ご注文と違う商品
■次の商品を返品・交換される場合の商品はお客さま負担となります。
●お客さまが間違ってご注文された商品　●サイズ違いの商品
●お客さまの都合による返品・交換

<送料・代引き手数料>
代金引き換え（代引き）ご利用の場合、送料（一律500円）とは別途に手数料がかかります。
商品到着時に、商品料金、送料、代引き手数料をお支払いください。

代引き手数料	商品の料金が10,000円まで……………700円 以降プラス10,000円ごとに ……プラス400円	（例） 10,000円… 700円 20,000円…1,100円 30,000円…1,500円

お名前		電話番号	

※事故防止のため必ずご記入ください。

フリーダイヤル：0120-531955（FAX専用番号・24時間受付）

お問い合わせ先:読者サービス部　0120-531917（月～金:AM10:00～PM5:00土日祝休み）　または　E-mail:dokusabi@shinseisha.co.jp

（キリトリ線）

ご注文主					
お名前（ふりがな）	印	電話番号（市外局番・局番・番号）		性別 1男 2女	生年月日 西暦 年 月 日
郵便番号 □□□-□□□□		ご住所（ふりがな） 都道府県			

ご注文商品					
商品番号	商品名	数	商品番号	商品名	数
			送料　円（手数料　円）		
ご注意… 代引きには、送料一律500円と手数料がかかります。			合計金額　円		

	会社記入欄
保護者名　印	処理日
E-mailアドレス（お持ちの方はご記入ください）	伝票No.
お支払い方法（○を付けてください）　代引き・後払い	

※投函前にもう一度、記入もれがないかご確認ください。

※太枠内のみご記入ください。

世界屈指のテクニカルコース
鈴鹿サーキットを攻めるぞ!

インターネットでハイスコアランキングを実施中!

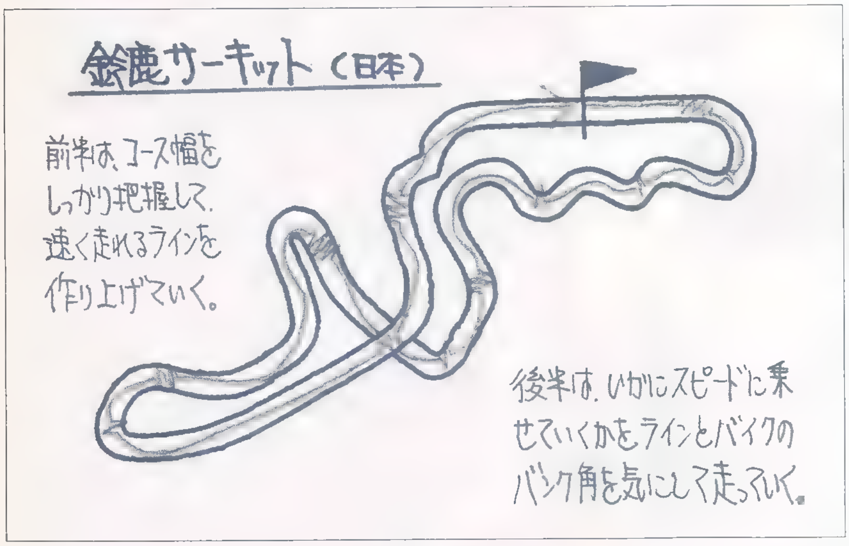
ハイスコアを出して
パスワードを申請して
自分のランキングをチェックだ!

http://www.namco.co.jp/home/aa/am/vg/500gp/rank

FIM WORLD CHAMPIONSHIPS

テクニカルコースが連続するため、ラインをトレースするのが大変！いかにそのラインに乗せていくかが攻略のポイントだ！

担当：ずるずる㊚



第2戦
鈴鹿サーキット
ラインだけじゃ速く走れない! バイクのバンク角にも注意!

3コースある中で一番長いコースがここー長い上にカーブも多いのが特徴である。

そんな鈴鹿を今回走るわけだが、まずはどういったところに注意をして走ればいいのかを簡単に書いてみよう。

コースの全体図を見てもらうと、コーナーが連続するところが多いのがわかるはず。

そこをいかに速く走れるかがポイントになってくるー

実際に走ってみるとわかるが、コーナーの形を一つ一つ確実に覚えていないとどのぐらいインを攻めていいのか、ふくらめるのかがわからない。

そこをコースを上から見た図を見ながらよりコースを熟知して走るようにしてみたい。

タイミングが命!! 第1コーナー

スタートをしたら第1コーナーの進入のために一番左に寄っておく。

そこでガンガン加速をしていき、第1コーナーへ進入。

最高速でこのコーナーに進入をするため、思い切り減速をして進入していく。

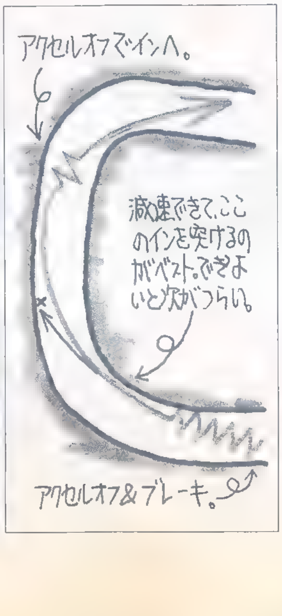
その手順は、まずアクセルをオフにしてブレーキレバーを引いて一番制動距離が出ない方法で減速をする。

しっかり減速ができたらマシンをインへ倒し込んでいく。

まずはこの手順を正確にできるようにすることー


最初は直線部分で減速をし、慣れたら斜めに走りつつ減速だー

それができるようになってきたら、少しずつブレーキを引き始めるポイントを奥にしていき、最終的にはインへ斜めに進入していきながらブレーキングして進入する。



コース幅も気にして!! S字から逆バンク

まずS字コーナーからだが、速く走るための第一歩として、しっかりコース幅を使うことに注意して走るようにする。

これにより、より外側から進入し、より外側へ脱出ができるようになり、半径の大きい弧で走れるようになるので、高い速度で走れるようになるという効果が得られるのだー

それをさっそく活用すると、今までよりもさらに高い速度で抜けることが可能になる。

しかしいきなりやるのは怖いので、最初はアクセルを緩めていくようにしよう。

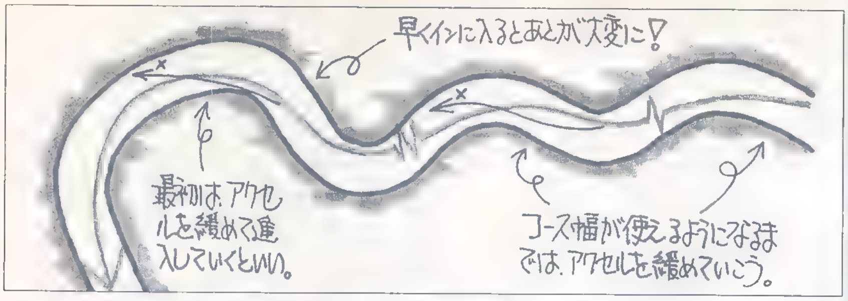

しっかりコース幅を使い、少しでも弧を大きくして走ること。

しっかり外側から進入し、インを突けるようになってきたら全開で抜けられるコーナーにアタックしていきたい。

慣れてくればアクセルオフ一回で抜けていこうー

500GP 開発こぼれ話 ～プログラマー編～

走行シミュレーションプログラム担当の大内です。
今回、バイクのシミュレーションプログラムを組むとき考えたのは「自分がレースを見てかっこいいと思う挙動を可能な限り再現しよう」ということです。シケイン立ち上がりのフロントリフトや、旧ダンロップ下とスプーン立ち上がりのドリフト&ブラックマークなどは、長年スズカのGPを見てきた人にはあのタイミングの意味が分かってもらえると思います。しかし、あの操作部とのマッチングを考えつつ、なるべく本物の操作に近づけるのが非常に難しく、苦労しました。
基本性能のほうは、オーソドックスな物理シミュレーションの手法を採り、ライン取りに違和感の出ないようにしました。その、セッティングの最初の煮詰めで2ヵ月くらい、そのあともメーカー性能差を煮詰めるのに1ヵ月くらい、毎日筐体に乗っていたので、手はマメだらけになり、後半はライダーグラブをしてセッティングをしていました。
その甲斐あって、ビシッとラインを狙えればタイムにつながるような素直なシミュレーションになっていると思います。
他のこだわりの部分を挙げると、スリップストリーム効果でしょうか。前走者の後ろに付くと空気抵抗が低くなる効果は有名ですが、実は、付かれているほうも後方の乱流の発生が抑えられるので、多少抵抗が低くなることが知られています。今回そこまで再現しました、が、体感できないでしょうねぇ…。
最後に隠し仕様をご紹介。
スズカのレースで、スタートしてから13秒以内に、1コーナー手前の本線右脇のアスファルト部分を一度もコースアウトすること無く通過すると、コース上のある所にある物が表示されます。試してみてください。



S字で注意するところは、後半のコーナーのほうが少しきつくなっていること。
あせらずにアクセルをしっかり操作して抜けていこう。
そして逆バンクへ。
ここはインが高く、アウトが低くなっているところ。
そのため、遠心力を受ける外側にふくらみやすいのだ!
これを理解しておくと対処の仕方が自然とわかるはずだ。


逆バンク入り口は、早く突っ込むとコースアウトするので注意。

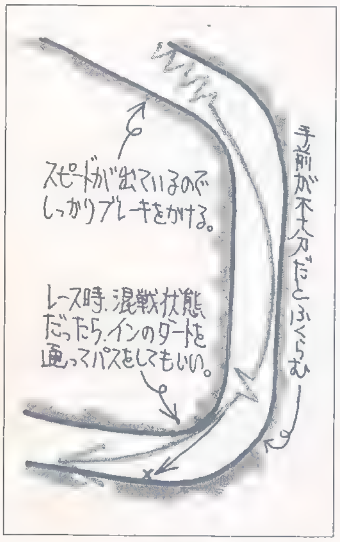
よりふくらみやすくなっているのだから、それをしっかり抑えられるラインを作ってあげればいいのだ。
より外側から進入して、インに長くいるようにするのだ。
注意するのは、早く倒し込まないこと!


コースの形をしっかり把握して、ふくらむところを覚えよう。

最初は、逆バンクの入り口でアクセルを少し戻して絶対にふくらまないようにしよう。
そこから少しずつ開けていきつつインへ倒し込んでいくタイミングを覚えていこう。
あとは図にあるように、一度ふくらんでからもう一度倒し込んでいき、最速のラインに乗せていく。
後半は、なるべくバイクを起こして加速をさせるぞ!

1つ目の進入がカギ! デグナー

逆バンクを抜けると、短い直線があるので、それなりに速度が上がった状態でデグナーに来るのだが、その高くなっている速度をつい忘れてしまい、減速の量が少なくてコースアウトをしてしまうミスを起こすことが多い。
まずはこのミスをしっかり抑え込むことからデグナーの攻略が始まる。
ここが成功しないと、次のコーナーもまともに走ることができなくなるので。



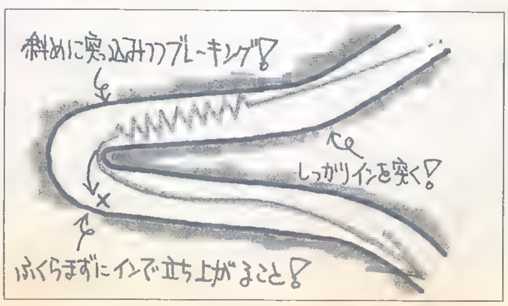

デグナーの入り口で注意するのは速度!最初は多めに減速する。

最初は多すぎるくらいブレーキをかけて進入し、次のコーナーへ進入していく。
そこから減速を減らしていき、速度を上げていって、弧を大きくしていく。
次のコーナーだが、すでにある程度速度が落ちているので、ブレーキは、ポンーと軽く引くだけでOKだ。

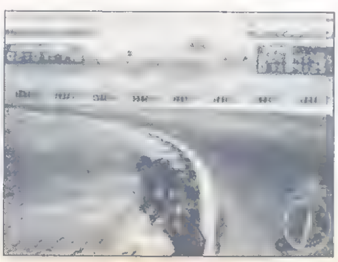

混戦状態時は、インのダートに突っ込んで抜いていくのも可。

あわてて加速をするな! ヘアピン

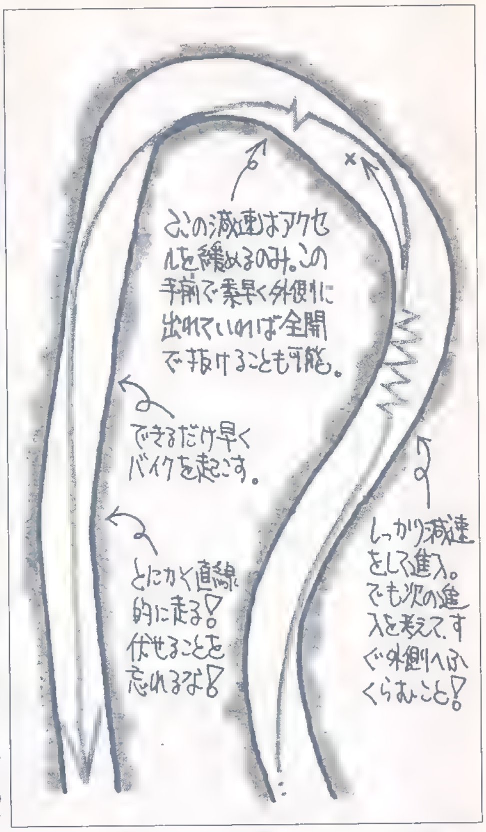
まず、ヘアピンへの進入からだが、手前の緩い右コーナーのインをしっかり突いて、なおかつ直線的に走り、コースを斜めに走り抜けてくる。



斜めに走りつつアクセルオフ&ブレーキでインに到達する前に減速を終えておく。
時速100キロ以上減速するので、かなり距離が必要になることを忘れないこと!



インで我慢して出口の方向に向いたら全開!ウイリーでGO!
クリッピングポイントを通過しても少し待ってからアクセルを空けるようにすること。

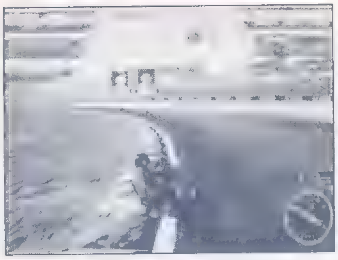


ライン取りが難しい！スプーン

ヘアピンを抜けたらインを突くとき以外はバイクをできるだけ起こして走って、加速をしやすくしてあげること。

十分に加速をしてきたところで難しいスプーンへ。

コース図で見てわかるが、奥のコーナーのほうがきつい。ならしっかり減速をすれば良いはずなのだが、これがそうもいかないのだ。



前半のコーナーは、浅い角度で進入していき、早めに外側へ！

手前のコーナーの立ち上がりでつい加速をしたり、進入のために外側にでていないことが難しくしている原因。

全体を通して速度を上げないようにして走ればコースアウトになるようなミスは起きないのだが、それでは速く走ることはできない。

ここでより速く走るためにすることは、前半のコーナーのラインをしっかり把握することから始まる。

そのラインとは、後半のコーナーの進入り口を出口として、そこから逆にイン、入り口へとラインを引いていけば良い。

すると前半のラインは、進入がいつもよりも手前になり、それに伴いクリッピングポイントがいつもより手前になる。

すると早く外側へ出られて次の進入がしやすくなるのだ。



後半のコーナーは、早く外側に出ていれば全開でも走れるぞ！

要は、後半のコーナーのラインを重視し、前半のラインを作れば良いということ。

そうすれば、後半のラインの弧が大きくすることができるので、速度を上げていくことができるのだ。

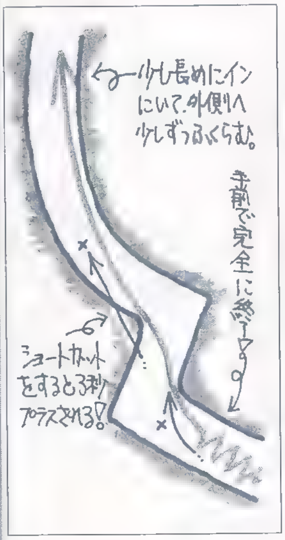
より高い速度で抜けるには、いかに早く外側に出て、倒し込んでいけるかである。

不通過に気をつけろ！シケイン

裏ストレートで速度を上げ、130Rを抜けたらシケイン。高い速度から一気に減速をして進入するのだが、ここ、少し上り坂になっていて、先が見にくくなっている。

このためにコーナーが見えず、減速が遅れたり、インに入るのが遅れたりするのだ。

ここは図にあるように、その上りの緩く右に曲がっている部分からバイクを倒し込んでいき、減速をしていく。





シケインを通過するときはすでに加速途中になっていること！

シケイン進入時には、すでに減速は終了し、アクセルを開けながら通過し抜けていく。

プロを抜け！そして開発者を抜け！

ミスなく走れるようになればあとはコースの幅を気にしながらバイクを起こしていき、速度をドンドン上げていこう。

だんだん速くなってくると、何か目安がほしくなるはず。

そんな気持ちになったら、視点切替ボタンを押しつつスタートしてモードを選ぼう！

速くなって抜こう！

青木3兄弟のタイムと開発者のタイム

青木宣篤選手	2分02秒021
青木拓馬選手	2分02秒019
青木治親選手	2分00秒093
開発者ＫＩＹＯ氏	1分58秒715

※コインを入れるとき視点切り替えボタンを押しておき、タイムアタックモードを選んで上の4人と対戦してみよう!

500GP 開発こぼれ話 ～ビジュアル編～

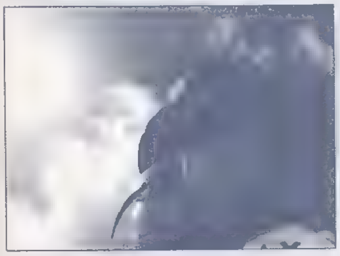
今回、企画のトップリーダーであるタコ社長が「500GPは、超リアル路線でやる」と宣言したので、デザインチームは、「じゃあ、実際にコースにいくしかないっスね！」と嫌味を込めて言ったところ、タコ社長の目はキラリと光り、黙ってうなずきました。

というわけで、鈴鹿（日本）、ヘレス（スペイン）、ポールリカール（フランス）の3コースに取材にいくことになりました。いつも手元の資料やビデオでお茶を濁し、机上で作業を終わらせてきた我々にとって、現地に出向き取材を行って、コースを完全再現するというのは、かなりの挑戦…ていうか、どこまで再現すればいいんだ？というのが本音でした。しかし、当然こっちの都合にかかわらず試合は開催されるのです。

まず、取材するにあたって各メディア取材関係者専用のパスを発行してもらったのですが、そのカードをぶらさげ、場内を闊歩し貧弱な取材機材をあちらこちらにむけて撮影して歩く我々の姿は、レーススタッフからみれば、どこかのスポンサーのおのぼりさんに見えたに違いありません。

そんな外見とは裏腹に、取材は激烈を極めたのでした。

コース内に車を乗り入れ、車の前後左右に4台カメラを取り付けコースを時速10kmで走行しコースからの情景を撮影し、カメラ班は、コース上にあるあらゆるものを資料、素材として撮影、その枚数は、鈴鹿だけで6000枚以上、全体では、15000枚にも達し、資料整理が大変でした。



また、ピットでは予選中の時間内でGPライダー・バイクを撮影せねばならず、プロのカメラマンを押し退け、いや押し退けられながら、GPライダーやスタッフの邪魔にならないように必死で撮影を行い素材をものにしたのでした。そんな我々の血と汗の結晶が今回の「500GP」なのです。

いやあ、楽しい経験でした。

そうそう、ポールリカールでは雨が降りやがったなあ…。

ここが山場だ!

GUNBIRD 2 ガンバード2 TM

2周目攻略vol.6 北極ステージ

2周クリアを目指す人にとって、最大の鬼門となるのがこの2-5。特にボスの強さはハンパじゃないので、きっちりボムポイントを押さえておこう。

担当：善之字元帥&KMT

ステージの注意点

いよいよたどりついたという感のある2周目5面。このステージは、平均して大量のボムを消費する難所になっているので、まずはボムが必要になる場所を理解しておいてほしい。

①中型機3機地帯

2機→1機と連続で出現する中型機に混じって出現するザコの撃ち返し弾が厳しい。ボムを1発使って安全なパターンを作っていこう。

②浮遊砲台地帯

浮遊砲台の弾に対する切り返しのパターンがきっちりできればノーボムも可能だが、アルカードとバルピロ以外はなかなか安定しない。ここもボム1発が必要だ。

③ドクロ戦闘機地帯

ドクロ戦闘機の連射弾が1周目よりも厳しいものの、パターン化すればボムは必要のない場所。

④中ボス・合体中型機

地上に設置された2門の砲台が連射してくる赤弾が厄介だが、パターン化の余地はある。ここもボムを使わず切り抜けること。

⑤ボス・1段階目

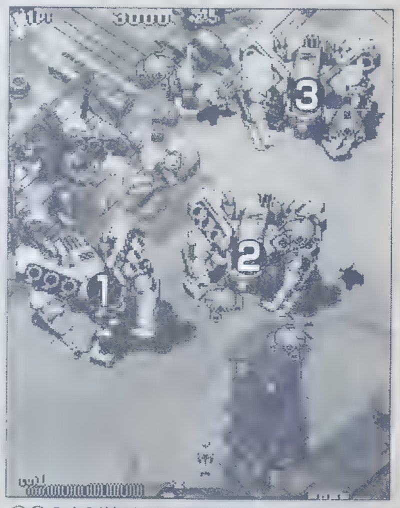
当たり判定の大きいキャラは、ビットのバラまき弾攻撃をかわすのに一苦労。なるべくボムを使わず抜けたいところだが…。

⑥ボス・2段階目

まともに避けようとすると露骨に難しい場所。最大の難関、2回の「放射弾」はそれぞれボムを使って安定させたほうが無難だ。

このように、2周目5面はステージを通して4発のボム（キャラにもよるが）が必要になる。できれば4面クリア時に3発以上残しておき、5面道中に出現するボムも加えてノーミスで抜けたいところ。死に越えになってしまうとパターンがずれて苦しいぞー

中型機3機地帯



①②の中型機は画面左右端から中央に向かって移動するが、③の中型機は写真の位置に止まったまま弾を連射するタイプだ。

ザコの処理が問題

ステージが始まると、画面上部から大量のザコが現れる。ショットで蹴散らすのは簡単だが、調子に乗って撃ちすぎるとザコの撃ち返し弾で①②の中型機に対して出遅れてしまうため、少々撃ったら残りは逃がしてしまおう。

①②の中型機に対しては、2機の中間地点に接近攻撃を撃ち込めば両方同時に壊せるが、マリオンとアルカードは接近攻撃の範囲が狭いので慎重におこなうこと。

また、タビアだけは接近攻撃の威力が低いため、①②の同時破壊が難しい。よってこの場所では、ギリギリまで撃ち込んでボムを使い、③の中型機もろとも破壊したほうがいいだろう（後述）。



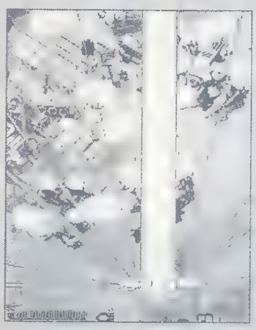
中型機2機の間に接近攻撃を撃ち込んで、両方同時に倒してしまおう。

3機目の中型機にボムを

①②の中型機を破壊したあたりで、画面右上から③の中型機が出現する。この中型機は同時にザコも引き連れてくるので、接近攻撃で破壊するのは非常に難しい。

そこで、ここはボムを使って中型機を破壊することをオススメしたい。中型機の弾幕には死角があるので、うまくこの死角に入ってショットを撃ちつつ粘ってからボムを使えば、攻撃力の低いキャラでも何とか倒せるだろう。

ただし、タビアは①②の中型機に使ったボムの爆風が残っているはずなので、爆風の効果が消えないうちに③の中型機に近寄り、接近攻撃を1回当てて倒すパターンを使ってみよう。



③の中型機はザコが絡んで難しいため、おとなしくボムを使っておこう。

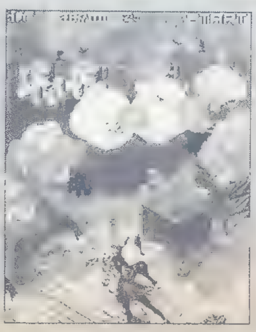
浮遊砲台地帯

中型機3機の次は、超高速の白弾を連射する浮遊砲台が多数出現するエリアである。一応、全キャラノーボムでかわせる可能性はあるものの、パターンの精度は相当なものが要求されるため、ボムを使って切り抜けたほうが無難だ。

ただし、バルピロとアルカードの2キャラの場合は、溜め撃ちを使ってある程度は浮遊砲台を処理できるので、ノーボムに挑戦してみる価値はある。

まず、バルピロは、画面右下からショットを撃ちつつ左方向へ移動を始め、画面中央に差しかかったあたりで溜め撃ちを設置するパターンがオススメ。レベル1の溜め撃ちでもかなりの浮遊砲台を倒せるので、端に追い込まれたときにも切り返しやすく、残った浮遊砲台の処理も楽になるはず。

アルカードも、レベル1溜め撃ちを撃って浮遊砲台を処理するわけだが、この溜め撃ちで何機壊せるかが鍵を握る。溜め撃ちを撃つタイミングが少々難しいが、とりあえず撃ってからヒット状況を判断し、残った浮遊砲台の数に応じてボムを使っていくというのも手だ（スピードがあるためフォローも効きやすいしね）。



浮遊砲台の白弾は超高速。下手に見切ろうとせず、おとなしくボムだ–

ドクロ戦闘機地帯



正面に1機→左右に2機の順に、ドクロ戦闘機が出現。しばらくスクロールすると画面右上に設置砲台も現れ、弾を撃ってくる。

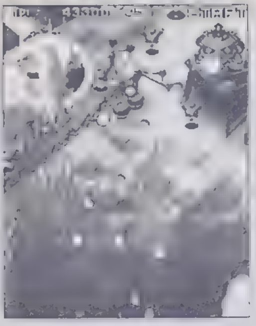
接近攻撃を使うキャラ

この地帯で重要なのは、次の中ボスに対して出遅れないように、素早くドクロ戦闘機を片付けること。もしも遅れてしまうと、中ボスでボムを使わされることになる。

まず、マリオン・バルピロ・タビア・アインの4キャラについては、①のドクロ戦闘機が出現すると同時に接近攻撃を撃ち込んで破壊してしまおう。

①を破壊したら、すぐに画面左上まで移動して②にも接近攻撃を撃ち込む。あとは下がって③と④をショットで破壊するだけ。

ただし、ここでバルピロは速度が遅いため、②に接近攻撃を撃ち込むのは少々厳しい。②③④はショットで破壊するように。



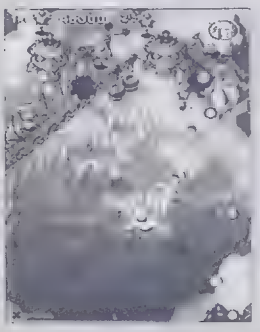
ドクロ戦闘機に近寄るのは怖いが、3機のうち2機は接近攻撃で倒そう。

溜め撃ちを使うキャラ

これに対して、アルカードとヘイコブは溜め撃ちを使ってパターンを組み立てることになる。

アルカードの場合、①②③がそろうまで待って、レベル1溜め撃ちを発射。これだけではドクロ戦闘機を倒せないが、ダメージをかなり与えているので、追加のショットを少々撃ち込めばすべて破壊できるはず。あとは残った④の設置砲台をショットで倒せばよい。

ヘイコブの場合、①は接近攻撃で破壊する。その後画面右上（④の出現位置に重なるように）にレベル1溜め撃ちを設置すれば、残った②③④はすべて溜め撃ちが勝手に破壊してくれるはず。怖がらず前に出て溜め撃ちを置くこと。



ヘイコブはこのあたりに溜め撃ちを置けば、一気に展開が楽になるはず。

中ボス・合体中型機



中ボスは左右のアーム及び本体の計3パーツに分かれている。地上からは2門の設置砲台も攻撃してくるので、こちらにも注意。

破壊する順番が重要！

中ボス戦で最も注意しなければならないのは、中ボスのパーツ3つと設置砲台2門を破壊する順番。正解はキャラによって何通りもあるが、ここでは全キャラに共通したパターンを紹介しよう。

まずは、なるべく早く左側の設置砲台①を破壊する（攻撃力のないキャラは溜め撃ちを使ってもかまわない）。このとき、①の正面から撃ち込むと弾に追い込まれやすいので、①の縦軸よりも左側に出て（写真参照）切り返しやすくするのがポイントだ。

①を破壊したら、右へと移動して中ボスの左アーム④に接近攻撃。これで④は壊せるはずだが、ノロノロしていると赤い分裂弾を撃たれてしまうので注意しよう。

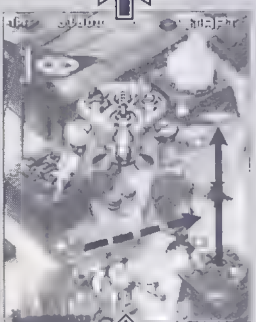
④を破壊してもまだ油断してはダメ。今度は中ボスよりも右へと移動して、⑤の正面軸よりもやや右側に構える(写真参照)。この位置は、⑤の弾幕に対する死角になっているので、ショットを撃ちつつ上方向に移動しよう。こうすれば、アーム②の分裂弾を避けつつ⑤を破壊できるのだ。

ここまでうまくいけば、画面上にアーム②と中ボス本体③だけしか残っていないはず。あとは②が撃つ分裂弾にさえ注意すれば、本体はショットだけで倒せるだろう。

さて、中ボスを倒すとそのままボス戦へと移行するが、このとき手持ちのボムが2発未満だと、残念ながらボス戦でのミスはほぼ確定。なるべくボスにボムを持ち越せるように、前半面を練習しよう。

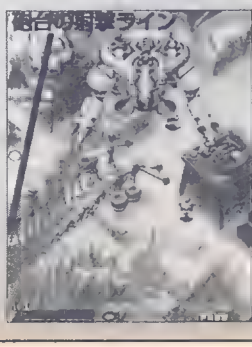


こうなってしまえばあとは楽。アームの分裂弾に気をつけて本体を破壊—



分裂弾をかわしながら前進する。設置砲台はショットで破壊すること。

中ボス撃破の手順



まずは左の設置砲台よりも左側に出て、弾を誘導しつつ砲台を破壊する。



弾を誘導しつつ中ボスの左アームの前まで移動。なるべく急ぐこと—



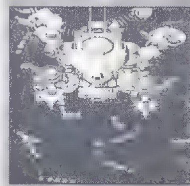
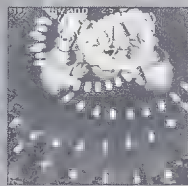
左アームに接近攻撃。アームから分裂弾を撃たれるようではもう遅い。



さらに右へと移動。この位置は設置砲台の連射弾に対して死角なので…、

2-5ボス攻略

1次形態
ロック・ランナー
&
2次形態
ロック・ガンナー

ボス2次形態ではボム2発が必要になるが、1次形態は今後のためにもノーボムで抜けられるようにしよう。

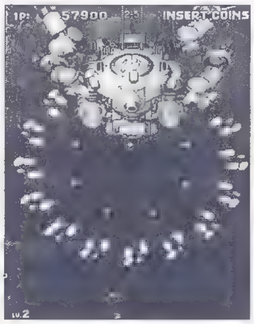
2周目の5面ボス・1次形態のロック・ランナーで問題となるのは、右下の写真でも紹介している、炸裂弾～クロス弾までの連続攻撃と、ビットを自機目がけて飛ばしてくる攻撃の2種類だ。ただ、どちらの攻撃も対処法を覚えてしまえば、十分ノーボムで避けることが可能。

今後は、前号でも紹介したように、ボムが大量に必要になってくる。余計なところでボムは使いたくないので、ここで前述の攻撃の対処法をしっかり身につけ、ロック・ランナーをノーボムで倒せるようにしておこう。

炸裂弾～クロス弾までの連続攻撃

ボスは開幕に2WAY↓3WAY↓4WAYという弾幕を4回撃ってくる（避け方は1周目と同じでOK）のだが、このあとに炸裂弾を撃ってくる。

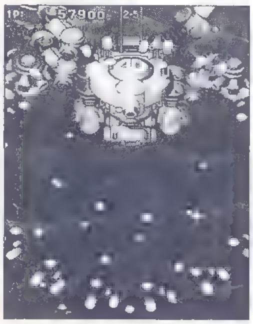
まずはこの炸裂弾を避けるところから始まる。炸裂弾は、1周目のときとは弾幕が若干異なるのだが、基本的な避け方は1周目のときと同じ。弾が炸裂した瞬間に、自機を左にズラせばいいだけだ。ボスは炸裂弾を3回連続で撃ってくるので、画面中央あたりで1発目を待ちかまえ、弾を撃たれる度に自機を右にズラしていくようにしよう。



炸裂弾は弾数が1周目のときよりも増えているが、基本的に避け方は同じだ。

さて、このあとボスは2WAY↓3WAY↓4WAYという弾幕を4回撃ってくるのだが、正確には炸裂弾のあとというより、3回目の炸裂弾が飛んでくるのと同時といったほうがいいだろう。そのため、炸裂弾を避けたあと画面中央に戻っている暇はない。3回目の炸裂弾を避けた場所から、2WAY↓3WAY↓4WAYという弾幕を左に避けていこう。

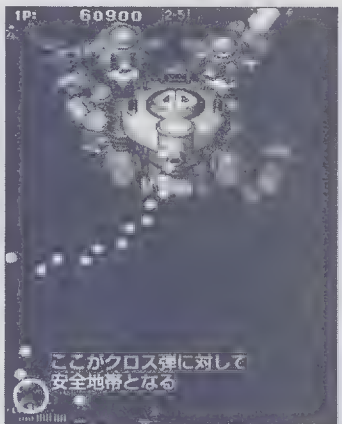
2WAY↓3WAY↓4WAYという弾幕を避けきると、間髪入れずにクロス弾を撃ってくる。この攻撃はまともに避けようとすると非常に難しいのだが、実は安全地帯が存在する。それは、画面左端から右に1キャラ分ズレた場所。2WAY↓3WAY↓4WAYという弾幕を避けたら、素早くこの位置に自機を移動させ、そのままクロス弾をやり過ごしてしまおう。



3回目の炸裂弾と、1回目の2WAY・3WAY↓4WAYをまとめて避け、



そのまま2WAY↓3WAY↓4WAYを左に避けていこう。



炸裂弾から始まる連続攻撃

基本的に個々の弾幕はほぼ1周目と同じ。だが、各攻撃が間髪入れずにくる＋弾のスピードが速いので要注意。最後のクロス弾は特に避けづらいが、実は安全地帯があるので、一度覚えてしまえば楽に避けられる。

ビット飛ばし攻撃

この攻撃は、ビットが自機目がけて突っ込んできたあと、画面下から出現し、扇状赤弾を大量にバラまくというもの。扇状赤弾が非常に避けづらく、このボス最大の難関ともいえるだろう。

最大のポイントとなるのは、突っ込んできたあとの扇状赤弾を避けやすくするため、できるだけ角度をつけてビットを飛ばすようにすることだ。最初に飛んでくる右側のビットはクロス弾をやり過ごした場所に、左側のビットは右側のビットの正面あたりに誘導するようにしよう。

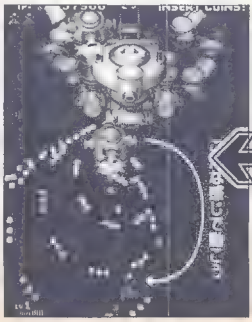


できるだけ角度をつけてビットを飛ばすようにすることが重要だ。

ビットが突っ込んできたあとは、ボスに接近攻撃を当ててから、画面下に移動し、扇状赤弾を避けるようにする。扇状赤弾を避けるときのコツは、扇状赤弾の隙間を素早く見切って、抜けるようにすること。避けるタイミングを見失うと、そのまま画面上に追いつめられてしまうので、注意しよう。



ビットの突っ込みを避けたあと、ボスに接近攻撃を当てにいき、



画面下に移動して扇状赤弾を避けるようにする。



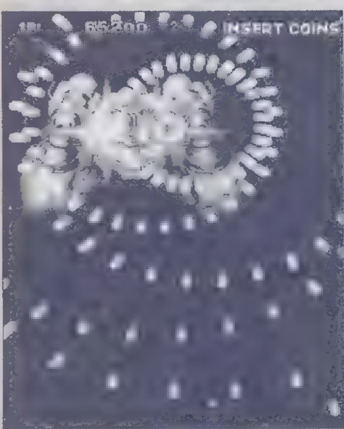
ビット飛ばし攻撃

このボス最大の難関がこの攻撃。まずはビットが自機目がけて突っ込んでくるが、このとき角度をつけてビットを飛ばすようにしないと、このあとの扇状赤弾が避けづらくなってしまう。ビットの誘導には十分気を配るようにしよう。

2-5ボス 2次形態
ロック・ガンナー

2周目のロック・ガンナーは、左の写真で紹介している2種類の放射弾が非常に厳しい。避けるのはほとんど無理で、絶対に2発のボムが必要となる。

ただ、この2種類の放射弾以外は、1周目とほとんど変わらないので、放射弾でボムを2発使ってしまえば、実はまったくミスする要素のないボスといえるだろう。



出現直後の放射弾

出現直後の放射弾は、ボスの動いてくる方向で避け方が変わる。しかし、ボスがどちらに動いたかを瞬時に判断するのは難しく、また避けること自体が難しいので、ボムを使うようにする。



突進後の放射弾

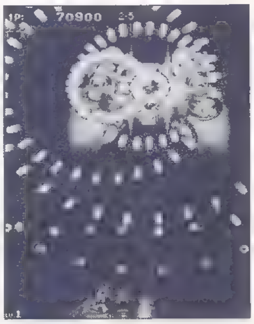
突進時にボスの撃った赤弾が画面に残っている状態で、この放射弾は飛んでくる。自機の動きが制限される中で、放射弾を避けなくてはならないので非常に難しい。素直にボムを使うのが得策だ。

ボムを使うときの注意点

さて、基本的にはこのボス、ボムを2発使えば簡単に倒すことができるのだが、そうもいかないキャラがいる。そのキャラとはタビアとバルピロ。どちらのキャラも、ボムの効果時間が短く、弾を引きつけてボムをつくようにしないと、放射弾を完全にやり過ごすことができないのだ。

まずは出現直後の放射弾だが、これは最低でも初弾を避けてからボムを使わなくてはならない。初弾は、放射弾をボム表示の上から左に2キャラ分動くようにすれば避けられるので、それからボムを使うようにしよう。

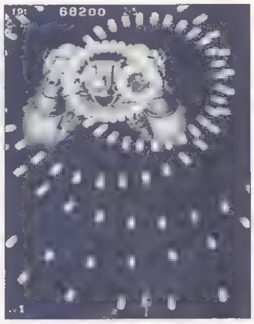
突進後の放射弾は、出現直後の放射弾ほど攻撃時間が長くないので、弾の引きつけは多少甘くても大丈夫。放射弾が目の前あたりにきたところでボムを使うようにすれば、この攻撃をやり過ごすことができるだろう。



ほかのキャラはこのくらいのタイミングでボムを使って問題ないのだが、



バルピロとタビアは、ボム使用後に弾が残ってしまう。



放射弾の初弾を避けてからボムを使うようにすれば、

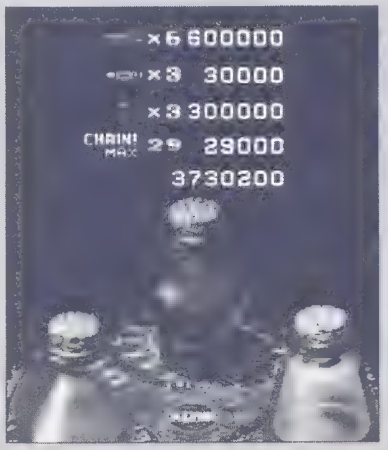


放射弾が終わるまでボムの効果時間がもってくれる。

ガンバード2 ハミ出し情報

ここではゲームの攻略から離れ、2周目クリア時のボーナスについて紹介しておこう。

クリアボーナスの対象となっているものは、残機、残ボム、クリア時のショット段階、コインのMAXチェイン数の4項目。この中でもっとも点数に影響するのは、残機と残ボムで、1機or1発につき10万点入る。ボム1発ケチれるようになると、10万単位でスコアがアップするので、ハイスコアを狙う場合は、まずはボムをケチることを考えるといいだろう。



クリアボーナスについて

- ●残機数×10万点
- ●残ボム数×10万点
- ●クリア時のショット段階×1万点
- ●MAXチェイン数×1000点

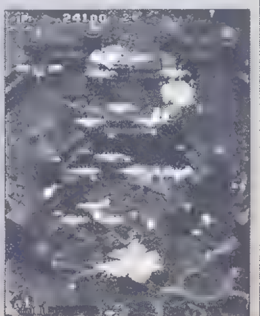
先行攻略 2-6のボム使用ポイント

次回の攻略では、2-6のパターンを紹介するのだが、ここでは2-6のボム使用ポイントについて先に紹介しておこう。

2-6全体で使うボムの数は以前紹介したように4発。内訳は、道中2発、ボス2発となっている。

道中のボム使用ポイントは、下の写真で紹介している2カ所。

ボスでは、1次形態、左右の分離砲台が1回目に5連大赤弾を撃ってくるときに1発。2次形態開幕の黄色弾バラまきでもう1発使うようにする。どちらの攻撃も、1周目にはなかった弾が混ざっているので、避けるのが難しいのだ。



2-6最大の難関。羽根ザコと8角形ザコの複合攻撃が厳しい。



ボムを使ったほうが安全だが、一部のキャラはボムをケチることもできる。

君の熱いプレイでジメジメした梅雨をぶっとばせ！

狙うぞ ハイスコア!! 2

5月9日現在

まず街一番に！それから全国区へ！目指せハイスコア!!

今号から掲載されるお店です!

今回から下記のゲームセンターさんが「狙うぞハイスコア!!2」の掲載店になります!
お近くにお住まいの読者の方は、ぜひ遊びに行って、スコアを狙ってみてください!

●ロッキーワールド東松山店
〒355-0028埼玉県東松山市
箭弓町1-6-15
Tel.0493-24-6101

●デイトナⅢ
〒333-0851埼玉県川口市
芝新町4-30星野ビルB1
Tel.048-269-8119

●ゲーム イン サム蕨東口店
〒235-0025埼玉県蕨市
塚越1-2-5 2F
Tel.048-444-9025

●ゲームコックピット宇宙船
〒196-0003東京都昭島市
松原町4-12-4三愛ビルB1F
Tel.042-545-6995

●GAME わいずまん
〒232-0006神奈川県横浜市南区
南太田1-32-34横浜ファーストビル1F
Tel.045-744-1377

●ゲームイン セブンアイランド
〒220-0005神奈川県横浜市
西区南幸1-5-29
Tel.045-314-2205

●スーパーアミューズメント GLAD
〒940-0061新潟県長岡市城内町
1-3-5 パチンコ白鳥会館2F
Tel.0258-32-3170

●ACT西町店
〒471-0025愛知県豊田市
西町5-26 ヒノエビル1F
Tel.0565-32-8006

●アミューズメントパークTMD
〒460-0007愛知県名古屋市中区
新栄2-41-13一興ボレール1F
Tel.052-834-9036

●プレイシティキャロット第4ビル店
〒530-0001大阪府大阪市
北区梅田1-11-4-B200
Tel.06-6341-8263

●ネオポリス岩国
〒740-0018山口県岩国市
麻理府2-9-23
Tel.0827-21-6200

●ゲームトピア・ワンモア
〒804-0061福岡県北九州市
戸畑区中本町10-23
Tel.093-882-7592

●スーパードンキー
〒880-0806宮崎県宮崎市
広島2-4-22
Tel.0985-26-2753

HI-SCORE
告知掲示板

狙うぞハイスコア!!

止是你方能爆機 [illegible]瞄准高得分!! [illegible]部

AMパーク・フリーダム平店

福島県いわき市平字田町67－2　☎（0246）22－9455

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	弾銃フィーバロン（ノーマル・Bタイプ）	12,660,652	HMX－MAS	ALL 真ボス㊒ 兵士5364人
2	弾銃フィーバロン（ノーマル・魚太郎）	9,001,905	カス太郎	ALL 残×0 兵士5447人
3	バカバカパッション（スペシャルコース）	1,231,390	K.N	ALL XL㊒
4	Gダライアス（αゾーン）	51,730,300	KOU－AYR －NORI	ALL ㊣ 道中ヘボヘボ
5	ライデンファイターズJET（スレイブ）	145,824,960	KOL－K.H	ALL 真ボス㊒ 残×0
通信欄	ヴァンパイアセイヴァー2　2120300　こばしん　ALL グラディウスⅣ（G4A）　1.56600　S－AVE　2－9 ジャッキーチェン（ロウ）107HiT AVE　フィニッシュ時 ☆AVE氏のジャッキーチェンは、超見物です!!			

札幌アミューズアム

北海道札幌市北区北6条西6－1－2　☎（011）281－3606

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	もうじゃ	3,981,950	H.T	ALL もくもくモード
2	バカバカパッション	1,256,900	22B	ALL C96・L94・B95・X92
3	ギガウイング（ルビー）	69兆1669億1918万9260	MAS	ALL 残×0 残B×1
4	全日本プロレス2（田上）	99,894	CRA	ALL
5	ティンクルスタースプライツ（メヴィウス）	2,605,821	寝込みミスト	ALL 48ヒット 初期残機4
通信欄	そこそこの盛り上がりをみせている、ハイスコアー集計、私も「ガンバるべ」と、もうじゃ（4ヵ月ぶり）にTRY。レベル39に到達…1時間40分弱…ノドのかわき、飢えetc．久しぶりに集中した、でも…あっさり抜かれた。4時間に…強え──────。 某店員㊙			

レジャーパレス

北海道札幌市白石区本郷通り8丁目南3－15　☎（011）862－6906

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	バトルバクレイド（ADVANCE 5号機）	23,846,520	J玉G	1c 5面
2	ガンバード2（マリオン）	1,620,100	BREM－こせBOJ	2－5 連付 1週目2ミス
3	ガンバード2（バルピロ）	1,668,200	コインヘタ夫	2－6 連付 1週目1ミス
4	テトリス・ザ・グランドマスター	10′46″80	BREM－HE.	GM
5	鮫！鮫！鮫！（1PVer.）	10,000,000＋α	OAM－MRX®	3－8クリアで達成 連付
通信欄	新作入荷情報！DDR2nd、バトルバクレイド、ストⅢ3rdを今夏にかけて続々入荷します。DDR2ndは1プレイ100円にて稼働中です。 by 担当君			

ベアーランド前橋店

群馬県前橋市千代田町4－13－6　☎（027）232－5555

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ギガウイング	[illegible]	EL2	1cALL ルビー使用
2	バカバカパッション	1,128,150	A..	1cALL ゲロッパ使用
3	エスプレイド	79,580,000	A	1cALL
4	ゾンビリベンジ	238,860		エピソード4 LV.9 79%
5	ストライカーズ1945Ⅱ	11,374,000	A	
通信欄	川田くんおめでとう。VJダッシュになったよ。ついでにバーチャロンも5.4になったよ。みんな遊びに来てネ！			

AGスクエア盛岡店

岩手県盛岡市盛岡駅前通り7－12　☎（019）651－6231

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	バトルバクレイド（フレイムバイパー）	54,840,070	ガレッガマン NAS	ALL
2	エスプレイド（J－B 5th）	29,954,850	その5万が壁 T.Kiz	残ライフ6－5 ラスボス×15
3	怒首領蜂（B－TYPE）	244,049,380	OSC－㋯ AIQ 帯広のサイティング屋	ショット強化 2－6
4	バトルガレッガ（ガイン）	17,576,450	OGD ばばもらし	ALL 鳥284万
5	バトルガレッガ（ボーンナム）	16,327,040	ジョボナム	ALL
通信欄	今回は間に合いませんでしたが、ビーマニ&DDRのスコア集計も開始します！（やっと入荷しましたDDR）我こそは！な方の来店、お待ちしておりマス。 ㊜まりい			

ゲーム・キング

北海道苫小牧市大成町1－2－2セブンビル1F　☎（0144）75－7177

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ジョジョの奇妙な冒険（アヴドゥル）	2,725,900	R.HFS.N 広末涼子を極めし者	ALL
2	ジョジョの奇妙な冒険（アレッシー）	2,420,300	D.F	ALL
3	ジョジョの奇妙な冒険（ミドラー）	2,115,200	KSK	ALL
4	ジョジョの奇妙な冒険（イギー）	2,006,000	Y.Y	ALL
5	ギガウイング（アイシャ）	24兆1087億6344万7710	D.M	ALL
通信欄	まだまだ「ジョジョの奇妙な冒険」好評稼働中！この号が出る頃には、ストリートファイターⅢ3rd最新作が入荷稼働中です。 TVゲーム全台ALL50円（1プレイ）です。 来たれ、ゲーマー、ハイスコア申請よろしくね。 by ㊜			

プレイシティキャロット・パークレーン

群馬県高崎市歌川町8　☎（027）328－0499

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	パカパカパッション（スペシャル）	1,258,490	OGL	1cALL ドドギド
2	ファイティングレイヤー	1,576,900	やっぱり明日香ちゃん♡穴クラとのまくん	1cALL 白ボ有 エクソダス
3	ファイティングレイヤー	1,253,800	穴クラIGU	1cALL 白ボ無 雪用
4	ストリートファイターZERO3	4,419,300	BBK	1cALL さくら
5	アングラーキング	2.76m	穴クラMARSY（店長）	シーラカンス
通信欄	もしもし、こちらはPCパークレーンナムコです。当店のパカパカ人気は日本一です（多分）。毎週日曜日午後1時からのゲーム大会はとにかく熱い！とくにソウルキャリバーのレベル高し！挑戦者求ム！ 岡田敏徳withSOPHIA			

ウイッシュボーン

宮城県塩釜市花立町22－53　☎（022）367－3051

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	餓狼伝説W.A.（不知火 舞）	4′53″31	渡辺	1コイン ALL
2	リアルバウト餓狼伝説スペシャル（ダックキング）	1,206,800	LSD	1コイン ALL ギースあり
3	ジョジョの奇妙な冒険（承太郎）	1,623,300	ピノチュウ	1コイン ALL
4	ジョジョの奇妙な冒険（ジョセフ）	1,014,600	コスプレおたくY	1コイン ALL
5	ワールドヒーローズ2（フウマ）	6,387,300	渡辺	1コイン ALL
通信欄	みなさま、元気ですか？遊びに来てください。			

バンデット苫小牧駅前店

北海道苫小牧市木場町1－10－13　☎（0144）35－5757

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	バトルバクレイド（サーベルタイガー）	15,028,760	アロハいち号（1面ボス450万）	8面
2	餓狼伝説W.A.（ビリー・カーン）	2′59″75	L・O・N	ALL
3	ソウルキャリバー（リザードマン）	2′30″01	Y・F	ALL
4	ソウルキャリバー（ソン・ミナ）	2′40″41	Y・F	ALL
5	ソウルキャリバー（エッジマスター）	3′03″25	EMI	ALL
通信欄	バンデ年中無休！ビデオゲーセン非常事態宣言をここに発布いたします！ゲーマーに指令☆最寄りのゲーセンへ直ちに急行し、ゲームをしてください。全員の任務が実行成立しないと自動的に消去登録体制となります。がんばれZEN毎！ゲーセンは生きている☆餌をくれ！			

ゲームキッズ高崎店

群馬県高崎市中紺屋町10　☎（027）321－8258

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	パワーストーン（ガンロック）	8′59″46	ABC	1cALL
2	月華の剣士2	47人斬り	DSC	1cALL
3	ジョジョの奇妙な冒険（若ジョセフ）	1,387,700	FAG	1cALL D×5
4	餓狼伝説W.A.	3′37″63	TAA㊫	1cALL ライデン大暴れ
5	ファイナルファイト（ハガー）	2,542,390	だいご初クリア記念	1cALL
通信欄	好評稼働中！ビートマニアⅡDX、ギターフリークス、DDR2ndMIX。ドラムも入荷予定！新作、レトロも入荷しています。 ご来店、お待ちしています。			

ロッキーワールド仙台店

宮城県仙台市青葉区中央3－8－33ピースビル南町通り1F　☎（022）263－6901

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ギガウイング（ルビー）	[illegible]	hDS	ALL 残×2 B×4
2	バトルバクレイド（2号機）	15,988,120	AUM	ALL 1面396万 8面ボロボロ
3	グラディウスⅣ（G2C）	1,605,200	GMグラマニア	3－5
4	Gダライアス（ラムダ）	31,207,370	ユーカラ星人C－12 フィーフィーちゃん	ALL
5	ストライカーズ1945Ⅱ（フライングパンケーキ）	3,286,700	あんた背中が煤けてるぜ	2周ALL 哭きの竜最高
通信欄	〈ハイスコア番外編〉　どしどし申請しちゃってください。 パカパカパッション112′570　9割とれねっス㊙甘すぎ。 グラⅣ 1472800　なば　G4A　3－4 ストⅡ2478600　DST－CF－SSS　モスキート　2－8			

AMパーク・タカラ島北広島店

北海道北広島市中央3－6－1　☎（011）372－5750

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターZERO3（春麗）	4,775,700	KAZ	ALL Z－ISM
2	ストリートファイターZERO3（ガイ）	2,375,300	DUO これぞ式神流？	ALL Z－ISM
3	月華の剣士2（響）	1,307,000	S.T	ALL 剣質・力
4	月華の剣士2（十三）	1,201,000	TOP 狙いそこねた	ALL 剣質・力
5	スーパーパズルボブル（1人でパズル）	60,043,490	NAO	ALL
通信欄	当社のホームページができました。当店HP同様お楽しみください。 http://member.nifty.ne.jp/TAM02/ それと、新留はプラーカ店と古町店もマニア必見のお店ですよ！			

レイクサイド・ジョイメント

茨城県水戸市千波2746レイクサイド1F　☎（029）243－0203

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ギガウイング カーマイン（1P）	[illegible]	COM 東京では194兆出てるし～	ALL 残×2 B×5
2	ギガウイング（ヴィーダアシュタント1P）	[illegible]	JI 100兆はでる	7面
3	メタルスラッグX	4,544,050	E.G ヨユウでした。	6面
4	ジョジョの奇妙な冒険（アレッシー）	2,023,900	T.H	ALL
5	ギャルズパニックS2（1P）	21′25″28	COM みんなもやろうよ～	ALL 100%7人
通信欄	昨年の暮れごろから今春にかけてシューティングゲームのラッシュが続き、シューターな人々にはウレシイ時期でしたが、これから夏へ向けてはストⅢ、鉄拳の新作など格ゲーの季節（KOFは出るの？）！格ゲーマーな人々は今年の夏も燃えつきろ！ by 担当者			

ワンコインA館

秋田県秋田市手形山崎町8－17　☎（018）831－5451

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	バトルバクレイド（ライトニングウルフ・上級）	15,905,620	全部つなげば一億か？ VHS	8面
2	D.D.R.2ndMIX（アナザーハード）	134,194,200	みっちょん	ALL ドゥビー オケーパラマ
3	NBAプレイバイプレイ（ユタ・ジャズ）	212	ちゃぼうず	ALL
4	ビートマニアコンプリートMIX（ハード）	739,680	C.C	ALL 全曲モード使用
5	鉄拳3（ガンジャック）	1′30″98	犬	ALL
通信欄	ビートマニア4th、ギターフリークス、DDR2リンクバージョン、そして今ごろはドラムマニアがそろっていることでしょう。狭い店内にどのように詰まっているか、一度見物に来てみてはいかがかな？●SF3.3も入荷しているはずです。一番人気は誰だろう？ Ⓣ			

セガワールド音更

北海道河東郡音更町木野大通西12－1－13　☎（0155）30－1661

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ガンバード2（アルカード）	1,324,300	新作入れろ	2－1
2	ガンバード2（マリオン）	1,314,400	とにかく新作	2－1
3	ガンバード2（タピア）	1,244,300	ぬかしちゃってゴメン	2－1
4	パイロットキッズ（ジェフ）	3,632,600	ヌルヌル素人君 KENちゃん	1－7ボス 第1形態
5	エスプレイド（祐介）	16,199,070	盛岡&扇ヶ丘サンクス ㋯サイダー川上	
通信欄	セガワールド音更に移転して最初のハイスコア2です。バタバタしていたので、まだスコア申請システムがうまく機能していませんが、今後改善いたします。全国のスコアラーのみなさま、北海道遠征の際はぜひ！当店にもお越しくださいませ！ 担当：ONOKEN			

ゲーム・イン・ナミキ明大前

東京都世田谷区松原２－27－14　☎（03）5300－5747

	GAME	HI-SCORE	NAME	
1	テトリス	800,002	にっきー　ここまできたらカンストしとけ	レベル99 ライン869
2	バーチャファイター3tb	5'10"73	にっきー	アキラ　ALL
3	ソウルキャリバー	1'41"03	PIG	アスタロス ALL
4	ソウルキャリバー	1'48"64	STN	ミツルギ ALL
5	ソウルキャリバー	1'49"11	PIG	ソフィーティア ALL
通信欄	地下１階で毎週開催している大会が増えました。隔週土曜日、午後7時からスパⅡX、隔週土曜日、午後7時からV・セイヴァー　セイヴァー大会週の日曜日午後3時からV・ハンター　同日午後5時より、SNKのゲームでやってます。興味のある方はお店までご連絡ください。			

アミューズメントプラザ・タイム艦

東京都豊島区駒込２－12－９駒込富士ハイツ１Ｆ　☎（03）3910－1777

	GAME	HI-SCORE	NAME	
1	ギャロップレーサー3（スターオブレッド）	14'58"00	BOW	ALL
2	ギャロップレーサー3（スターオブグリーン）	12'34"09	AGF	ALL
3	ギャロップレーサー3（スターオブブルー）	12'03"06	AGF	ALL
4	メタルスラッグX	3,103,150	M・J	不明
5	ギャロップレーサー3（スターオブゴールド）	11'08"09	AGF	ALL
通信欄	今回はとくにギャロップレーサー3を取り上げてみました。各スコアの集計がしやすいこともありますが、現段階でのハイスコアは、ほぼ横這い状態なので…。次回はストⅢ3rdなどか加わると思います。　by　T・E			

ゲームパーク江古田店

東京都練馬区栄町４－７西村ビル２Ｆ　☎（03）3991－6025

	GAME	HI-SCORE	NAME	
1	ギガウイング（シュトック）	96兆9003億3027万7430	前半面低すぎ、下手すぎ㊐㊗㊏	ALL㊎ 倍率カンスト
2	バトルバクレイド（フレイムバイパー）	8,195,350	ク●シュー万歳!! ドリフマニア長介	ALL 中級１ミス
3	ヴァンパイアハンター（デミトリ）	1,426,700	H.KODA	ALL 久々にプレイ！
4	ストリートファイターZERO3（リュウ）	2,704,500	H.KODA	ALL X－ISM
5	モンスターランド	7,042	新P.N YAM	ALLクリア 連射なし
通信欄	魔界村　4295600　TNK－EXPO（Time－up）18－1			

アミューズメントセンター・ブリッジ

東京都国立市富士見台１－16－８セクションビル１Ｆ　☎（042）576－3362

	GAME	HI-SCORE	NAME	
1	NBAプレイバイプレイ（レイカーズ使用）	266	URA	1cALL
2	バトルギア（超弩級）	3'57"391	MAK	DC2　MT タイムアタック
3	バトルギア（超上級）	3'12"58	KJM	GG8改　MT タイムアタック
4	アルゴスの戦士	6,046,260	AKIRA	1cALL
5	エレベーターアクション2	850,700	FOX	1cALL
通信欄	ビートマニアⅡDXが入荷しました。ダンスとリンクしているのでみんな来てね♡			

GAME DEL・RAY南口店

東京都保谷市ひばりが丘１－４－３外山ビル１＆２Ｆ　☎（0424）24－4636

	GAME	HI-SCORE	NAME	
1	ジョジョの奇妙な冒険（イギー）	2,991,000	DA－	ALL
2	ギターフリークス	67,499,200	John	〈Nomal〉
3	グラディウスⅣ	1,034,000	しのぶ	3－2まで連付き
4	ガントレットレジェンド（Warrior）	11,403	BEN	体力600設定
5	パカパカパッション	1,246,150	メダルパチンコ評論家るたまあ	ALL〈スペシャル〉
通信欄	DDR大会に参加してくださったみなさま！ありがとうございました。大変盛り上がって、とても楽しい大会でした。また近いうちにやりますのでヨロシクね！また、みなさまが作ったオリジナルステップがプレイできます！遊びにきてね！　by　店員mpmanほしいJ			

デイトナⅢ

埼玉県川口市芝新町４－30星野ビルＢ１　☎（048）269－8119

	GAME	HI-SCORE	NAME	
1	ギガウイング（アイシャ）	107兆9083億1821万1960	YPS－SHO	ALL連付き 残2、1
2	グラディウスⅣ（6番装備）	1,805,300	ZBL－AZU－NAI	4－9連付き 2周スタート
3	怒首領蜂（C－S）	656,492,750	WTN	ALL連付き 残1
4	ビートマニア4thMIX（ハード）	729,741	C&A	ALL RA、PH、KK、S
5	デイトナUSA2（中級）	2'46"263	XR.	TAモード マニュアル
通信欄	今回から掲載させていただくことになりました。よろしくお願いします。現在ノワファー、サイキッカー、バイト募集中です。とくにバイト。デイトナⅢホームページ http://member.nifty.ne.jp/manfrettis/dna.htm			

ゲームランド・コンティニュー

千葉県千葉市中央区春日２－25－１竹久ビルＢ１　☎（043）242－5525

	GAME	HI-SCORE	NAME	
1	天地を喰らう2（関羽）	2,725,450	ライジング斬大好き！軍人　ALL　残×1	とりあえずクリアだけっス
2	ギガウイング（シュトック）	51兆9769億9672万5860	ポポポバトラーAOX	ALL 連付き
3	ストリートファイターZERO3（コーディー）	3,000,000	∀はダランガンダム 軍人	ALL Z－ISM
4	ダークミスト	425,290	OUT	ゴールドーラウンのバグ無し
5	D&D®T.O.D.（ドワーフ）	1,109,266	D&Dを訪ねて3千里 PPP－OMI－和泉	ALL×4
通信欄	みんな！「ライジング・ザン」はもうプレイしてくれたかな!? これさえあればキミもスーパーでウルトラな、セクシーヒーローに大変身！もうジョニーだなんて呼ばせないぞ!!　by　軍人 追伸：カニ君スゴイスゴーイ!!（三上君編より）　by　ブルン			

ゲームニュートン

東京都板橋区志村３－24－３　☎（03）3558－9766

	GAME	HI-SCORE	NAME	
1	ストリートファイターⅢ2nd	9,999,900	2ndの攻略本と大会ビデオはランバトか、	ALL ユン
2	ストリートファイターⅢ2nd	7,000,400	http://WWW5.airnet.ne.jp/	ALL アレックス
3	ソウルキャリバー	1'46"44	KSK/まで。	ALL ジークフリート
4	ソウルキャリバー	1'57"39	CC(正式活動目前)－メスタ	ALL アスタロス
5	バーチャファイター3tb	1'49"03	祝!魔 神 一 家A杯 プレーオフ出場	ALL　カゲ シングルモード
通信欄	先月はお休みしてしまいましたが、今月は20日にVF3thの3on3を行います。エントリーは前日までにTELか店頭で行ってください。土曜日にはストⅢ3rdのランキングバトルを行っていますのでみなさん参加してください。　尚、詳細は担当の牧野まで。			

アミューズメント・ジャスパ

東京都板橋区仲宿64－４　☎（03）3964－3008

	GAME	HI-SCORE	NAME	
1	バーチャストライカー99.2（ドイツ）	+1	ECG－テラ。八点ゴォール。最凶!!	１コインオール アファ～ン♡
2	ザ・キング・オブ・ファイターズ'98（裏社、ロバート、クリス）	657,600	K.K　オレのトゥエルブに勝てると思うな	１コインALL
3	ザ・キング・オブ・ファイターズ'98（裏社、マリー、庵）	656,500	K.H　2回戦BOY!イモー。	１コインALL
4	ザ・キング・オブ・ファイターズ'98（裏社、ロバート、クリス）	642,500	K.K　変幻自在に飛び回れ!!2	１コインALL
5	餓狼伝説W.A.（ギース）	4'57"61	T.H　神原元気 'KOF99　待ってるぜ	１コインALL しょぼくてゴメン
通信欄	うおいっす！夏だぜぇ～っ！暑いぜー！ざけんな太陽っ！俺は色白なんだよっ！赤くなっちゃうだろっ！っちゅーわけで雨が降った日の次の日のくつは死神のニオイがしますね♡思わずいっちゃいそーです♡今週の茶ぶ台さんは日やサロで忙がしいのでお休みです。			

アミー

東京都板橋区赤塚新町１－22－４　☎（03）3977－0202

	GAME	HI-SCORE	NAME	
1	ギガウイング（ポーチカ）	55兆92（億9442万4220）	天満豪鬼	ALL
2	ギガウイング（カーマイン）	54兆3689億7565万1120	スナフキン	7面ラスボス
3	メタルスラッグX	4,115,560	Mi	面確認出来ず
4	スーパーパズルボブル（ひとりで対戦）	23,368,110	G2　るたまあ♡やる気にさせます♡♡	ALL　やる気まんまんさなぎまん
5	パズループ（ステージモード）	28,192,750	S.Y	ALL
通信欄	4thまにあ入荷♡のりのりずむ♡ジョリジョリ店長の地下メダルお得化計画第2発♡甘スペックパちんこルパン&たこスロ入荷♡ジョリジョリどかん♡パカパカ人気日本一のアミィではメダルのお客様がエクセレント。ございまス♡ストⅢ3ストなど貴方をギャフン♡　ダルパチ評論家るたまあ			

石岡ヒルストン

茨城県石岡市府中１－１－３　☎（0299）23－3061

	GAME	HI-SCORE	NAME	
1	ビートマニア4thMIX（エキスパートヴォーカル）	1,668	XYZ.	ALL
2	ビートマニア4thMIX（エキスパートテクノ）	2,290	AYKS	ALL
3	ギターフリークス（エキスパート）	27,808,100	A&Y	ALL
4	バストアムーブ（バーガードッグ使用）	274,028	MIZUKI	5面
5	ギガウイング（カーマイン）	48兆8048億3451万7010	XYZ	ALL
通信欄	5月に入ってから急に高校生が増えました。これもひとえにビートマニア、ポップンミュージックなどのいわゆる「ビーマニ」のおかげでしょうか。対戦の方はすっかり冷えきってしまいましたが、これからはストⅢ3rdで安泰でしょう。スパⅡXあります。			

セイ・タイトー・ステラ

埼玉県川越市新富町１－10－９　☎（0492）24－7593

	GAME	HI-SCORE	NAME	
1	ストリートファイターZERO3（ザガット）	2,570,700	T.A	Z－ISM ALL
2	ストリートファイターZERO3（リュウ）	2,548,700	ケン	V－ISM ALL
3	ストリートファイターZERO3（ナッシュ）	2,532,300	ACF	V－ISM
4	ジョジョの奇妙な冒険（花京院）	2,810,500	相馬DIE	ALL
5	ジョジョの奇妙な冒険（アヴドゥル）	1,300,100	T.D	ALL
通信欄	とうとうストⅢサードが出ますね。こちらとしても、ハイスコアの元として期待しています。っていうか、早く入ってくれないとスコアがキビシ～！お願い早く入ってプリーズ！　㊟　清明			

ペガサス

埼玉県春日部市粕壁２－５－10　☎（048）752－3859

	GAME	HI-SCORE	NAME	
1	ペラボーマン	169,100	AZU－K.S	再登場
2	グラディウスⅡ	2,666,300	AZUKI－	再登場 4－8
3	グラディウスⅢ	3,349,570		不滅のオールドスコア　ノーミス
4	ブレイジングスター	45,144,830	阿部和彦	DINO 7面　135
5	ショックトルーパーズ	16,290,502	DDT	
通信欄	在庫のある古いゲーム（約800）のリクエストに応じております。			

ロッキーワールド東松山店

埼玉県東松山市箭弓町１－６－15　☎（0493）24－6101

	GAME	HI-SCORE	NAME	
1	ビートマニアコンプリートMIX（インターネット）	1,725	美咲っちにどはまり君	コース3　ALL
2	戦場の狼Ⅱ	999,990	いきのいいバグいますガチャ目です。	１コインALL ノーボム
3	メタルスラッグX	4,763,700	まだまだかくれていそうだよ。キミは	5面　なかなかいけてるこのゲーム
4	デイトナUSA2（初級）	2'13"36	JKRヘアピン失速君 予選すら参加できない	ハード車　MT レースモード完走
5	デイトナUSA2（中級）	2'50"06	ってゆーかのらねー	ハード車　MT TAモード　完走
通信欄	新しく参加させていただきましたロッキーワールド東松山店です。当店では、常にハイスコアを募集しています。どしどしきてください。みんなでガンバッテ腕の良いスコアをだしていくぞと。やるぞと。P.S.佐藤まこと君ストライク出たら来るように。　by　しのだ			

GAME・INN・SAM蕨東口店

埼玉県蕨市塚越１－２－５　２Ｆ　☎（048）444－9025

	GAME	HI-SCORE	NAME	
1	ギガウイング（ポーチカ使用）	63兆3750億6995万630	KUW－T.B	ALL　ノーミス
2	レイクライシス（WR－03使用）	23,807,090	SGL－SAKI（ABC）	ALL
3	ガンバード2（マリオン使用）	3,854,500	KTN㊙－YES	㊎ALL １周152万
4	ガンバード2（バルピロ使用）	4,417,500	KTN㊙－SOS	㊎ALL １周156万
5	バトルバクレイド（5号機使用）	57,842,020	ISO	上級ALL 終了×3
通信欄	今回よりお世話になるGAME INN SAMです。みなさんよろしくお願いします。			

狙うぜハイスコア!!

止是你万能爆機王!!瞄准高得分!!二部

マッドマウスPART－Ⅱ

神奈川県川崎市中原区新城1009久我ビル1F ☎(044)751－8570

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	パカパカパッション（スペシャル）	1,129,640	DAL	ALL
2	ビートマニアコンプリートMIX（インターネットランキングモード）	1,909	DAL	コース2
3	ギガウイング（シュトック）	31兆5985億6674万9660	DVL－FEIS－T.S	ALL カンスト 6面155兆
4	ギガウイング（ルビー）	35兆7343億6665万6390	DRR	ALL
5	ビートマニア4thMIX（ハードモード）	730,642	AKIS	

通信欄：ビートマニア4th、遅れて5月1日入荷。当店の音ゲーは1プレイ100円で、ビーマニコンプリートもありますので音ゲーに興味のある方はもちろん、興味のない人もぜひ当店に遊びにきてください。カプコン新格闘、5月18日入荷決定！

AMスペース・ゲームワールド

神奈川県横浜市港北区綱島西1－10－10第5吉田ビル2F ☎(045)545－5220

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	アルゴスの戦士	7,018,400	HS 本業はかかとな方	ALL 残2
2	ブーセン	789,650	車銃吉男 T.O 本業はレトロなオレ	ランクノーマル 24面 まだでる。
3	パズループ	36,786,470	桂乃宮サンタS.K 本業はサイキックの私	ALL ステージモード
4	クレオパトラフォーチュン	4,867,520	いせの猫子 本業はパズル中心な私	
5	エグゼドエグゼス	10,000,000	HSμたけぼう 本業はレトロなお2人	2人同時にて、一千万点達成

通信欄：DDR、ビートマニア、1回100円!! DDRリンクバージョンで、プレステで作ったオリジナルステップ募集中。メモリーカードもって来店せよ。ほかゲーム大会時コスプレOK。レトロゲームのラインナップもスゴイよ！

Jack&Betty日吉店

神奈川県横浜市港北区日吉本町1－19－19千葉ビル1F ☎(045)561－2559

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	テトリス・ザ・グランドマスタ	10'42"85	A.N.R北本	GM 16万点
2	ギガウイング（信之介）	136兆5459億3603万5660	静岡R－たいぷ参上	残2B7 ALL ㊇
3	三國戦記	4,424,700	HIV㊥べんきまン	孔明 ALL
4	ギガウイング（シュトック）	199兆6819億6437万230	寸止めしすぎ! VJLM－ARD㊨㊇	ALL ㊇
5	怒首領蜂（Aタイプ）	446,659,090	2度目の来店Ⓜ	2周ALL

通信欄：5月10日現在、オラタンVer. UP3本先取80秒50円4台リンクで完了しております。ビートマニアも4thMIXに換装完了しております。
※オラタンにて VS筐体ゆれまくそな加減知らずのレバーさばきの方、多数。当店損害＋ウン本。やめて。　スペースアルプス伝説GET完了FAN㋕

GAMEわいずまん

神奈川県横浜市南区南太田1－32－34横浜ファーストビル1F ☎(045)744－1377

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ギガウイング（アイシャ）	153兆4303億5014万3630	SGL－XYZ	ALL ノーミス 残ボム6
2	てんこもりシューティング（中級）	1,855,520	H･N	ALL
3	D.D.R.2ndMIX（ベーシック）	182,281,300	YSK	ALL
4	D.D.R.2ndMIX（アナザー）	241,024,200	RCA	ALL
5	D.D.R.2ndMIX（マ　アック）	424,021,300	RCA	ALL

通信欄：
B／M4　コース1　1438　ALP
B／M4　コース2　1727　YSKI
初見参！当店ビデオゲーム50円、その他100円で稼働中!!
5月のイベントに来店された方々、ありがとうございました。

ゲームイン・セブンアイランド

神奈川県横浜市西区南幸1－5－29 ☎(045)314－2205

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	クレイジータクシー（GJS）	$80,801.76	セッチュー	189人
2	電車でGO!2 3000番台（東海道線207系）	427.5km	葉月－AUGI	98点 残314秒 EXC×10
3	レイクライシス（WR－01R）	19,993,940	世紀末スコア(笑) KRS－TTR㊤	ALL 約200万落ち(死)
4	バトルバクレイド（上級、5号機）	28,351,690	ヨッシー（ADJ）	8面
5	バトルバクレイド（上級、3号機）	21,480,400	RAD	8面

通信欄：今月から掲載されることになりました。よろしくお願いします。
当店ではDDRをプレイされた方に、ドリンクサービスを実施しています。夏にはかき氷も出しますので、ガンガン踊ってください。
P.S.ぷよ通の対戦台も熱いですよ。

アミューズメント・ゼウス成増店

東京都板橋区成増2－17－15初音ビルB1F ☎(03)5998－4364

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	グラディウスⅣ（3番F・F）	1,207,500	ブラボーマン	3－2 ㊇付
2	ギガウイング（ポーチカアイシャ）	140兆4448億8422万3630	SGL－HDK(仮)（近日改名予定）	ALL ㊇付 残機×2 残B×6
3	ギガウイング（カーマインルビー）	105兆5697億843万770	Red	ALL ㊇付 残機×2 残B×5
4	ガンバード2（バルピロ）	2,509,800	PMX	ALL ㊇付 残機×0 残B×2
5	テトリス・ザ・グランドマスター	12'37"96	TO	グランドマスター

通信欄：2ヶ月ぶりですね。この2ヶ月の間にたくさんの出来事があったのですがスペースのカンケイで書けそうにないですね（泣）。前回掲載号でSFⅢ3rdをハズしているのですが今回もアヤしいと思いつつDDRのTKバージョン入荷しているかも!?　by アカサラ

ゲーム・コックピット宇宙船

東京都昭島市松原町4－12－4三愛ビルB1F ☎(042)545－6995

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ザ・キング・オブ・ファイターズ'98（京・庵・千鶴）	630,000	Y.I	ALL
2	パカパカパッション（スペシャル）	1,098,000	Y.I	ALL
3	ギターフリークス（エキスパート）	36,601,400	MIZ	ALL
4	ジョジョの奇妙な冒険（イギー）	1,423,000	Y.M	
5	メタルスラッグX	4,754,500	BEE	

通信欄：お客様の声におされてビートマニアⅡDXついにプレイ100円になってるし。4thも全開中だし。プライズも人気。一度来てみたら？

プレイシティキャロット伊勢佐木町店

神奈川県横浜市中区伊勢佐木町3－95 ☎(045)252－1164

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ジョジョの奇妙な冒険（ポルナレフ）	2,454,200	MAC	1cALL
2	ジョジョの奇妙な冒険（アブドゥル）	2,276,200	NAV	1cALL
3	ジョジョの奇妙な冒険（アレッシー）	2,177,600	MAS	1cALL
4	月華の剣士2（斬鉄）	1,467,900	きょうへい	1cALL
5	パカパカパッション	813,680	YJE－417	1cALL

通信欄：お久しぶりです！ジメジメした日が続きますが、そんなときには鉄拳でタッグでバトルだ！遅れていたポスタープレゼントが始まったのでドンドンスコアをぬりかえてポスターをGETしよう！　アルバイト半年のF崎でした

ゲームプラザ・ニューヨーク大船店

神奈川県鎌倉市大船1－22－26大船会館2F ☎(0467)44－0027

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	セクシーパロディウス（マンボ）	4,850,700	これまつ君	ALL 残×2 1周199万
2	セクシーパロディウス（ひかる）	6,594,400	ひかるおばさん♡	ALL SP88万 1面44万
3	ギガウイング（アイシャ）	34兆9258億277万860	灰原アイシャ	ALL ボロボロ3ミス
4	ギガウイング（しんのすけ）	43兆2802億5257万2730	URA－卍（Ⅱ）	5面 六道には負けん！
5	剣豪	776,900	H.Kマイルド	2－1 やったかッ!?

通信欄：最強トーナメント優勝者はッ！スト皿2nd⑦→アイスマン氏、PF2012⑥→かさ06氏、ストⅢ2nd⑧→KSK氏、PF20122on2①→いきあたりばったりチーム、ストⅢ2nd⑨→リオン氏、ストⅢ2nd⑩→メスター氏にビシっと決定だッッ!!

ゲーム・テックイン

神奈川県小田原市国府津2521－1飯塚商事ビル2F ☎(0465)49－6535

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ギガウイング（カーマイン）	109兆7019億7692万9460	怒蜂検事	ALL ノーミス 残ボム×6
2	パカパカパッション（スペシャル）	1,199,930	COKE(YOS)	D93－D95－G94－D86
3	レイディアントシルバーガン	19,385,050	MIZ	STAGE－4 ALL
4	メタルスラッグX	2,350,040	G.P	
5	ジョジョの奇妙な冒険（イギー）	2,445,700	ABE	ALL

通信欄：★お知らせ★
当店のホームページができました。新機ゲームの紹介や、ハイスコア情報、掲示板もあります。ぜひ一度、見に来てください。
ホームページアドレス＝http://member.nifty.ne.jp/game-tech/

ICサービス千歳船橋店

東京都世田谷区船橋1－14－2 ☎(03)3426－8528

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	餓狼伝説W.A.（ビリー・カーン）	4'19"13	夢みるビーナス	ALL
2	ショックトルーパーズ2ndスカッド（トーイ）	12,491,870	DDT³	4面
3	デッドオアアライブ++（かすみ）	2'53"63	夢みるビーナス	ノーマル ALL さくらちゃん♡
4	D&D®S.O.M.（シーフ）	4,632,696	MTF－高下畑セイイチ	ALL 4分×15
5	パワードギア（フォーディ）	6,099,700	MTF－高下畑セイイチ	ALL 修行中

通信欄：梅雨の時季ですね～。毎日じめじめした日が続きますがストⅢ3rdやって気分爽快しましょう。新作キャラではまことがいいですね～。みた目どことなく某松原榮ちゃんに似ててなんかドキドキ・・・。最近スコア申請が少ないのでみんなよろしく～♪　店員m

コスモメディア蒲田

東京都大田区西蒲田7－4－7成田ビル2F ☎(03)3738－0433

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ヴァンパイアセイヴァー（モリガン）	1,833,500	KMR	ALL ほえ～て感じ
2	ジョジョの奇妙な冒険（ジョセフ）	1,757,400	J	ALL DIOでクリアーは難しい
3	エスプレイド（いろり）	33,304,350	ZKK－RIZ	ALL いろり使用残2/6
4	月華の剣士2（斬鉄）	1,824,500	MIO	ALL ま～ま～でしたね！
5	超鋼戦紀キカイオー（ラファーガ）	3,405,900	KKO	ALL ラファーガ使用ヒーロー3本に

通信欄：どうもコスモメディアです。今回はコスモの一押しを紹介。なんとほかの店ではまとんどないオラタンの4人対戦リングが2台あり、D&D①の4P1台、シングル1台D&D②4P1台、シングル2台、D&D系5台。また新作も入荷！いろいろなイベントもあるので来てね！

ゲーム・イン・みとや三河島店

東京都荒川区西日暮里1－37－17 ☎(03)3806－0019

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	餓狼伝説W.A.（アンディ）	3'27"45	RYO－MAH	ALL
2	パカパカパッション（スペシャル）	1,280,350	タカタカ立っしょん?TA2	96－94－95－97 ALL
3	ビートマニア4thMIX（ハード・スコア）	723,538	オニオンスープ(ネギ汁)が大好きなK.N	JG－FJ－HH－RV ALL
4	ビートマニア4thMIX（エキスパート・テクノ）	2,392	ネギス、ちょっくら目にしみるビールK.N	ALL
5	ギターフリークス（ノーマル）	51,957,300	DOVE(健康は大事だと思うのよ)K.N	FR－CJ－HM ALL

通信欄：ストⅢ3rdのリーグを毎週土曜日昼、水曜日夜などやります。ZERO3もやってます。今月はビートマニア4thとギターのスコアが熱かったです。K.N、TA2の2人はやはりスゴい！
ギガウイング、ポップン2、全日本プロ2VM対応とか。　by 亀井

ジョイプラザはなまる

東京都北区十条仲原1－8－27十条ホワイトビルB1F ☎(03)3906－2212

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	パワーストーン（フォッカー）	6'10"43	赤羽Ⓑトシ比呂	ALL 同付 ウホ！
2	パワーストーン（ガンロック）	6'51"73	ほえほえ	ALL 同付 2P側
3	パワーストーン（ガルーダ）	7'05"14	CKL－はなまるむし	ALL 同付
4	パワーストーン（竜馬）	7'44"41	赤羽Ⓑトシ比呂	ALL 同付 死ぬ
5	ギガウイング（ヴィーダアシュタント）	194兆5822億3708万2560	YMN in ㊇	ALL 連付

通信欄：パワーストーンです。ハイ。現在一部で盛り上がってマス。未だ対戦台が残ってマス。キャラ別集計してくれ～とゆー魂の叫びも空しく掻き消されてますが、ストⅢ3rd出たらみんなそっちへいっちゃうに違いない?　H. KODAさん東京来たらまた／おとやびっきい

スペース・ラボ

東京都品川区戸越3－4－1アーバンタワー戸越2F ☎(03)5702－8414

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ランドメーカー（榴鈴）	16,007,570	祝・高校入学 X99→GTS	ALL
2	ソウルキャリバー（ソフィーティア）	1'33"85	5/29のコジコジは必見!ハウキァウ!	ALL
3	闘姫伝承（ライヤ）	1,643,900	着地せず即死マニア（9HIT）	ALL ㊐付
4	ストリートファイターZERO3（ローズ）	3,973,000	X99	ALL X－ISM
5	ジョジョの奇妙な冒険（イギー）	2,515,300	SIN	ALL

通信欄：ジョジョが終了してしまいヘナヘナの今日このごろ、いかがお過ごしでしょうか。次回作の主人公は支倉未起隆を希望します。そしてゲーム化（スニーカー等に変形して進むアクション）されれば最高です。それはともかく当店ではピンボールも稼働中！ぜひどうぞ。

プレイステーション・プラスワン

新潟県白根市小坂148−1　☎（025）373−6634

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	レイクライシス (WR−01)	14,769,250	SWD	真ボス ALL
2	NBAプレイバイプレイ (KINGS)	222	ARS	1クォーター 3分設定　ALL
3	グラディウスⅣ (GⅡD)	1,140,800	HIDE−BU	2−6 連付
4	ギガウイング (シュトック)	24兆328億1263万9970	なんでぇー どおしてぇー	連付 ALL
5	ギターフリークス (エキスパート)	38,412,000	CAP−AB.	ALL

通信欄：どもっ！今日はGW初日です。みなさんいいですネ、連休って。うらやましいです。さて新作入ってます。ビーマニ4th、POP'n2、バーチャロン5・4Ver　三国戦記など入ってます。
DDRとストⅢは6月中ごろに入荷する予定。ミンナ遊びに来てネ！

スーパーアミューズメントGLAD

新潟県長岡市城内町1−3−5パチンコ白鳥会館2F　☎（0258）32−3170

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターZERO3 (ガイ、Z−ISM)	5,090,000	ラーメン悟空館よろしくGUY	ALL
2	グラディウスⅣ	862,400	TKP	2周目5面
3	メタルスラッグX	5,501,800	T.M	
4	ポップンミュージック2	287,949	SAL	新曲オンリー
5	月華の剣士2 (斬鉄)	1,666,900	ELT	

通信欄：今回より掲載させていただくことになったGLADです。JR長岡駅目の前パチンコ白鳥会館2Fです。ビートマニア4thMIX、ポップンミュージック2、ダンスダンスレボリューション2ndMIX入荷しました。ぜひ一度ご来店ください。

ファイナル松任店

石川県松任市安田町38　☎（076）275−0523

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	メタルスラッグX	5,364,570	HIR	1クレジット 改造なし・ALL
2	メタルスラッグX	3,913,530	S.Y	1クレジット 改造なし・ALL
3	餓狼伝説W.A. (ビリーカーン)	6'41"66	AHO	1クレジット 改造なし・ALL
4	ジョジョの奇妙な冒険 (承太郎)	2,309,900	T.K	1クレジット 改造なし・ALL
5	ジョジョの奇妙な冒険 (ポルナレフ)	2,116,900	S.K	1クレジット 改造なし・ALL

通信欄：ハイスコアラーを広く?募集しております。新作に限らず旧作でもOKです。店内ハイスコアボードに昨日までのハイスコアを表示しております。越えたら店員までお知らせください。店は松任高校向いです。みなさまのご来店をお待ちしております。　by　店長

ゲームプラザ・トンガ王国

愛知県名古屋市中村区則武1−16−8第1Uコーポ1F　☎（052）452−0304

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	レイクライシス (WR−01R)	20,327,680	KAZ	ALL ㊤
2	レイクライシス (WR−03)	19,714,350	ヘボNGKプラグ	ALL ㊤
3	ギガウイング (カーマイン)	104兆5437億3931万930	べーたな	ALL ㊤
4	線脳 (エヴォリューションモード)	34,385,120	LAC−HERO	ALL SENKNOW×7
5	線脳 (対戦モード)	8,418,556	GPP−NPA−ぱのお	ALL SENKNOW×?

通信欄：ハイスコアは集計しますが、パスポートは出さないトンガです。さて、当店は突然改装を行い、少し広くなり、ビデオゲームが1プレイ50円になりました。ひやかしOK来てみてください。4月4日のティンクル大会優勝はNMT氏でした。次回は6月6日、8月1日です。

プラサカプコン豊田店

愛知県豊田市東山町1−5−1ジャスコ高橋店3Fゲームコーナー　☎（0565）88−8020

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ギガウイング	52兆5966億5600万4520	お茶	シュトック使用 1コイン　ALL
2	ジョジョの奇妙な冒険	2,330,300	シャドウスキル	承太郎使用 1コイン　ALL
3	ストリートファイターZERO3	3,449,600	Q99	ガイ 1コイン　ALL
4	ダイナマイト刑事2	107,640	勇者ダ・サイダー	ブルーノ　ALL ミッション03
5	ぷよぷよSUN	781,542	TOO	ふつう　14連鎖 1コイン　ALL

通信欄：熱い!!！夏を目の前にした今、ゲームが激烈熱いぜ〜〜〜!!
ビートマニア4thMiX＋ダンスダンスレボリューション2ndMiX！若奥様も虜にして、ただいま夢気分!!書を捨てよ!!そして君も虜になろう!!!夢の世界へ旅立とう!!!

ゲームセンターだいおう

岐阜県岐阜市宇佐南3−7−5　☎（058）274−3291

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	テトリス・ザ・グランドマスター	9'59"25	R・K	GM
2	バトルバクレイド	19,068,070	ZKS−DDD	フレームバイパー
3	ギガウイング	64兆93 3億3224万5900	ZKS−DDD	カーマイン
4	全日本プロレス2	106,840	N・K	ウルフ
5	線脳	14,799,973	NEO	レベル99

通信欄：あん♡梅雨だわ。ってな感じでDDR2のリンク版にⅡDXのリンク版、4thMiXとポップン2でVJ2までもが入荷。て、この号が出る頃にはドラムマニアが入る！(のか?)ほらまた勝手にそんなこと書くし(笑)、だから三重の上山君もたまには遊びに来なさい（笑)。

アミューズメントJ・岐阜店

岐阜県岐阜市北一色2−1−29　☎（058）247−7980

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ジョジョの奇妙な冒険 (承太郎)	1,274,500	CBC	ALL
2	ジョジョの奇妙な冒険 (ポルナレフ)	1,113,500	REC	ALL
3	月華の剣士2 (斬鉄)	1,504,100	JFK	ALL
4	月華の剣士2 (天野　漂)	1,081,703	Y.K	ALL
5	スパイクアウトF.E. (天心)	2,235,960	AKU	

通信欄：夏が近づいてきましたが、冷房の効いた当店で、熱い対戦を繰り広げてみませんか。この号が出る頃にはストⅢ3rdや武力などの新作も入荷済みだと思います。お近くへ来られた際は、ぜひ一度ご来店ください。スコアラーのみなさんもお待ちしております。

アミューズメントJ・大垣店

岐阜県大垣市築捨町3−119　☎（0584）88−0862

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ジョジョの奇妙な冒険 (承太郎)	1,437,300	B.B	ALL
2	ジョジョの奇妙な冒険 (承太郎)	1,283,500	XYZ	ALL
3	月華の剣士2 (斬鉄)	1,081,100	AAL	ALL
4	スパイクアウトF.E. (WHITE)	2,346,930	SDL	
5	D.D.R.2ndMIXリンクVer (MANIAC)	32,201,000	DDR	4STAGE ALL

通信欄：だんだんと暑くなってきましたが、ビートマニア4thMIX、DDR2ndMiXリンクバージョンなど入荷し、音楽系のゲームは相変わらず熱く盛り上がっております。対戦ゲームも各種盛り上がっております。みなさん、ぜひ一度ご来店ください。

ゲーム・ブルース

岐阜県大垣市高屋町1−43　第一ビル1F　☎（0584）82−6196

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ギガウイング	45兆5969億5207万6350	それいけ僕らのTKG	ラスボスまでカーマイン使用
2	ジョジョの奇妙な冒険	2,395,100	MO氏 ダンレボもやりましょう。	イギー 1cALL
3	てんこもりシューティング	1,777,770	KANさん	中級 1cALL
4	ビートマニアⅡDX	2,688	NOYくん　頑張れ僕らのナオヤっち。	エキスパート テクノコース
5	パズループ	11,234,570	NOYくん パズルもこなす。	5−1まで

通信欄：ビーマニ2DX&ダンレボ通信によって盛り上がり、さらにヒートアップしてきたゲームブルース！ビーマニ4も入れたし、次はドラムマニア!!NOYくんに続く若手が育ちつつあります。みんなで仲良く楽しく遊んでおります。お近くにみえたらぜひ!!

ゲーム・サファリ

岐阜県各務原市鵜沼羽場町5−168　☎（0583）85−9865

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ギガウイング	10兆8974億	DEF	
2	テトリス・ザ・グランドマスター	10'37"05	RIE	GM
3	ファイティングレイヤー	1,167,500	BIS	真ランスナイト負け・ブレア
4	餓狼伝説W.A.	7'18"96	FE	テリー・ALL
5	メタルスラッグX	4,770,300	レイン・ミカムラ	

通信欄：G・W中は遠征ありがとうございました。他店の常連さんまで来ていただいて、うれしい限りです。岐阜県のスコア店同士、がんばりましょう。メタスラ人気あります。ありすさご事件の記事にゲーム名が載るくらい。この場合ゲーム名を出すのはどうかと思います。

タカラ島・駒ヶ根店

長野県駒ヶ根市赤穂1566ベルシャイン駒ヶ根内1F　☎（0265）81−4163

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	月華の剣士2 (天野　漂)	1,154,700	KGT	ALL
2	ストリートファイターZERO3 (ベガ)	974,600	VMP	ALL
3	ブレイジングスタ (ウインディナ)	20,427,870	A	ALL 連無し
4	サイバーン (FER OJS)	1,676,720	KEN	4面ボス 連無し
5	真サムライスピリッツ (柳生　十兵衛)	159,080	TAA	ミヅキ死亡

通信欄：お初にお目にかかります。タカラ島です。長野南信地区では、久々のハイスコア店なのですが　今ひとつ新しいゲームが、ございません（が、みなさまの盛り上げ次第では、ひょっとしたら…）。腕自慢の方は、ぜひお来店お待ちしております。

ゲームコンドル駒形本店

静岡県静岡市駒形通り1−1−33　☎（054）253−0161

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ギガウイング	[illegible]	KILI−SAME	ALL　ルビー
2	ショックトルーパーズ 2ndスカッド	9,609,600	RYO−AMK	ALL TOY
3	モンスターランド	2,829,230	M・T	1コイン ALL
4	スーパー上海 (プロフェッショナル)	154,400	SSS	12面　ALL
5	ザ・キング・オブ・ファイターズ'98	535,900	Y・M	ALL 裏社・いおり・?

通信欄：ファイナルファイト・モンスターランド・バブルボブルなどのレトロなゲームが好きな方当店でハイスコアを出してみませんか?
連日ストⅢの対戦で盛り上がっていますので遊びに来てください。
P.S.5月からの新人Hです。今後ともよろしく！札幌のみんな元気?

GAME OFF・いろは

静岡県浜松市高丘東1−1−3　☎（053）439−4539

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	グラディウスⅣ	1,691,000	−F−	4番装備　FF 3　3　連付
2	バトルバクレイド	26,705,290	SPREAM−KCL	1coin ALL 上級コース FLAM VIPER
3	コナミ80'sアーケード	4,649,000	971120 近藤哲也	少林寺への道 150面
4	バトルギア	3'36"170	CRN	超弩級　クラスA CP9A MT
5	セガラリー2	3'59"47	野田名人会　CGZ	チャンピオンシップ プジョーMT

通信欄：特になし（名倉氏談)。

ビッグウェーブ御殿場駅前店

静岡県御殿場市新橋1991　☎（0550）83−6740

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ギガウイング (ポーチカ)	47兆6774億4677万7670	SKR	1cALL
2	エスプレイド (J−B)	26,779,320	SKR	1cALL
3	ビートマニアⅡDX	689,879	417	1cALL
4	レーブレーサー (中級)(4周設定)	3'23"902	七瀬かすみ	1cALL
5	D.D.R.2ndMIX (マニアックハード)	396,535,802	417	1cALL

通信欄：今、ビッグウェーブでは月一回、サイキックフォース大会をやっています。参加したい人を募集していますので、サイキッカーはぜひ本店まで遊びに来てください。

ゲームコンドルPARTⅡ

静岡県静岡市鷹匠3−1−13スカイコーポ1F　☎（054）255−4363

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	レイクライシス	20,520,010	PC立川店員のO.K	ALL WR−01R
2	レイディアントシルバーガン	19,654,830	SA初成功 Y.S	ステージ2 ALL
3	レイディアントシルバーガン	21,120,650	同じく大成功 ORI−AKA	ステージ4 ALL
4	ギガウイング	147兆6867億7708万9320	かえで	ALL 慎之介
5	ヴァンパイアセイヴァー2	2,138,100	まだいける.! ORI−AKA	ALL　モリガン おぼろあり

通信欄：PC立川店員O.Kさん、ゲーマーズハウス・ガンマのYMG・Gさん、来店どうもありがとうございました。ドルⅡも今年で営業店5周年となりました。これも常に来店してくださるお客様のお陰です。これからも努力と根性でがんばりますので、みなさまよろしくです。

狙うぜハイスコア!!

げーむ倶楽部ツイスター

滋賀県八日市市東本町6－55　ジャンティ21　1F　☎（0748）23－8717

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	パワーストーン（ガンロック）	11'03"78	RGV たにすえ な おゆき 恋人募集中	1cALL
2	パズルボブル4	23,726,170	YOU 早く大きくなってね	
3	メタルスラッグX（マルコ）	4,155,110	R・W	
4	ガンバード2（アイン）	1,296,100	M・K 祝初登場です。	
5	餓狼伝説W.A.（テリー）	3'58"65	まーし～（まだトップです）	1cALL
通信欄	1プレイ50円になってからますます盛り上がってます。レトロゲームのリクエストも大好評です。常時、リクエスト受付中なのでよかったらリクエストしてください。それと、KAZ-UMAさん先日は遠くから来ていただいてありがとうございます。　by　しーくん			

アクト西町店

愛知県豊田市西町5－26ヒエノビル1F　☎（0565）32－8006

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ジョジョの奇妙な冒険（承太郎）	2,290,400	TDF	ALL
2	ストリートファイターZERO3（サクラ）	3,538,000	たみゑもん	ALL X-ISM
3	月華の剣士2（斬鉄）	1,423,800	ISAM	ALL ノーマルモード
4	ソウルキャリバー（ソフィーティア）	1'52"57	BUN	ALL
5	ザ・キング・オブ・ファイターズ'98（社、チィーツ、アテナ）	467,000	ABF	ALL
通信欄	今回から初参戦させて頂くことになりました。当店では、毎日対戦台に限りモーニングサービス無料プレイや、スコア更新時の景品プレゼントなどいろいろやっております。がんばってハイスコアを狙ってくださいませ。スタッフ一同ご来店をお待ちしております。			

プレイシティキャロット納屋橋店

愛知県名古屋市中区栄1－2－6　名宝会館B1F　☎（052）204－0237

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	バトルバクレイド（上級、フレーム、バイパー）	9,257,110	やっぱり篠沢教授に SOLID-AMC㊧	1－6
2	グラディウスⅣ（G4A）	1,709,000	TCチャッターズ 隊長きらあっ	3－2 ㊗付
3	蒼穹紅蓮隊（屠竜）	12,265,460	全部でしょう！ SOLID-AMC㊧	1－6 ㊗付 EASY
4	パカパカパッション（スペシャル）	1,136,830	RUK	ALL 91－89－92－80
5	アウトフォクシーズ（B・ホワイト）	12,166,000	NEU	ALL Ⓟ×1 2P側でプレイ
通信欄	『バトルバクレイド』入荷しました。只今、絶賛稼働中です！ソウルキャリバーの対戦も盛り上がってます。火曜日午後8時からのフリープレイ＆大会のときは、かなり熱いぞ！熱い対戦がしたい方は、このときが狙い目だ！			

ゲームステーション

京都府宇治市宇治壱番70エスペール701　1F　☎（0774）24－6830

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ぱにっくボンバー	85,620	アヒケイル コメタ 発射中。 ABC	ALL 11:34
2	ヴァンパイアセイヴァー2	1,296,100	肉ファミリー等頭㊗ 肉王 KAE	ALL フェリ
3	スーパーボンバーVer.B	5,720,700	気賊 頭領っ娘 少女だ ご結婚満喫につプ2	ALL5設 TOTSU 残1
4	マウスシュータ GOGO	4,169,650	㊗オープン記念㋐	全30面ALL 残0
5	戦神	6,553,500＋α	㊗オープン記念㋐	ST.8 3号機 点数のみカンスト
通信欄	ゲームステーションを改装しました！でもそうじしただけ。（実は、オーナーが変りました）新オーナーは、音ゲー大好きなので、近日DDR強行入荷します！レアなゲームもどんどん入荷しますので希望があれば連絡を。（笑）　店主　やまけん			

アミューズメントパークTMD

愛知県名古屋市中区新栄2－41－13－興ボレール1F　☎（052）243－7272

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ジョジョの奇妙な冒険	2,776,400	オベック	ALL ポルナレフ使用
2	ジョジョの奇妙な冒険	1,177,000	AKD	ALL 影ディオ使用
3	ロジックプロ2	55,325	フワ	ALL
4	ビートマニア インターネットランキング	1,732	たこまる㊗㊗	ALL コース1
5	ビートマニア インターネットランキング	1,908	ミレトス	ALL コース2
通信欄	えっと今号から掲載させてもらうことになりました。前の店You×3が移店となり、新装いたしました。You×3のときの常連さん、また当店の常連さん全国一位をとり一軍昇格のためみなさんで協力しがんばりましょう!!よろしくお願いします。			

ゲームファンタジーランド・ナイル

愛知県東海市名和町3番割上40－2　☎（052）601－7817

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターZERO3（さくら）	4,040,800	ナンバーワン	X－SMモード ALL
2	ギターフリークス	49,017,100	YAN	ノーマル ALL
3	D.D.R.2ndMIX（リンクVer.）	150,771,400	TZA	マニアックモード ALL
4	ビートマニア4thMIX	642,169	TZA	ハードモード ALL
5	月華の剣士2	41人斬り	TOB	タイムアタック 斬鉄（力）
通信欄	ごぶさたしておりますナイルです。只今、ビートマニア4thMIX好評稼働中です。ストⅢ3rdSTRIKEも入荷しますので、お客様の熱い対戦を期待しております。またハイスコアのほうも同時に行っておりますのでこちらのほうもよろしくお願いします。			

ネオアミューズメントスペースa-cho

京都府京都市中京区寺町四条上ル東大文字町302・303　A-breakビル2F　☎（075）251－2333

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	レイクライシス	15,245,350	CTN－"くらくら"－Air	MAP02ALL WR-02R A.SB
2	レイクライシス	16,129,490	世界の終り	MAP05ALL SSS.WR-03
3	コナミ80'sギャラリー（少林寺への道）	9,999,900	RST－たもつ㋐ プレイ時間7時間15分	ステップ255－2556周目5面
4	ファイナルファイト	2,631,050	MSR	コーディ使用 1コインALL
5	ワンダーモモ	330,000	うる	1コインALL
通信欄	お久しぶりです。集計方法を模索しつつやってるんでスコアラーのみなさんにはご迷惑をおかけしてます。より良い環境をつくれるようこれからもガンバリます！　a-choスコアラー育成委員会名誉会長　ちば			

ゲームランドおにごっこ

三重県松阪市日野町駅前通りベルタウン2F　☎（0598）21－1211

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ビートマニア4thMIX	2,446	FUKK	テクノ ALL ピカ 999
2	D.D.R.2ndMIX	147,680,300	TMY	アナザー ALL
3	ギターフリークス	35,627,300	木村	ノーマル ALL
4	メタルスラッグX（FIO）	4,945,910	らくだのココロ	L6
5	ギガウイング（信之介）	[illegible]	MZY	ALL
通信欄	ビートマニア4thMIX、DDR2ndMIXリンクVer.入荷!!ストⅢ3rd、鉄力など入荷予定。ドラムマニアも入荷予定!! P.S.夜は、入口がわかりにくいと思いますが午後10時マデ営業しています。　by　店員TAG			

ゲームステーション64ビット

愛知県名古屋市瑞穂区弥富通3－9坂野マンション1F　☎（052）834－9036

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	NEO Mr. Do!	808,050	BIB（?軍団隊長）ゴージャスにいこうぜ	ALL
2	メタルスラッグX	3,822,700	ART（謎の仮面X）	不明
3	天外魔境真伝	853,300	Y.B（?軍団隊長）元バレー部　鳥尾康弘	ALL
4	マネーアイドルエクスチェンジャー（CPU戦）	6,136,148	BIB（?軍団隊長）元バレー部　田中友也	ALL 対戦相手募集!!
5	リーグボウリング（ストライク90）	780	K.S（エレガンシアヴァーゴ）	ALL
通信欄	ゴールデンウィークも終わり、店内もすっかり暑くなってまいりました。すっかり夏！という感じですが、梅雨があるのかうっとおしいでもあります。ですけどアーケードは、夏はとくに熱い!!梅雨でも、夏でも、じめじめしても暑くても、ゲームで吹っ飛ばせ！			

ジョイランドタイトー天六店

大阪府大阪市北区天神橋6－4－9　☎（06）6351－1530

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	D.D.R.2ndMIX（マニアック）	443,704,600	いそりしょーにん	1cALL 4曲
2	D.D.R.2ndMIX（アナザーダブル）	272,241,700	ラブリーぼっちゃん	1cALL やっぱり4曲♡
3	バトルギア（超初級）	2'30"747	逆さまり猫フェチ♡ MAX-C	1cALL AT T.T FD3S
4	D&D BT.O.D.（ドワーフ）	1,136,359	PPP-MY-和泉	1cALL ALL×4
5	レイクライシス（WR-01）	17,571,650	H.G	1cALL MAP はち
通信欄	すっかり汗ばむ季節になりましたね。当店は5月にリニューアル工事を行い、新しく生まれ変わりました。お客様に楽しく遊んでいただけますように、人気ゲームと充実したサービスでお迎えしております。みなさまのご来店をスタッフ一同、心よりお待ちしております。			

ゲームランドPOPS

滋賀県彦根市高宮町太田2073　☎（0749）27－5759

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	D.D.R.2ndMIX（MANIAC）	321,716,500	YAO	
2	D.D.R.2ndMIX（ANOTHER）	166,247,800	まげ	
3	ギターフリークス（NOMAL）	30,885,800	?	
4	ギターフリークス（EXPERT）	12,585,100	NS	
5	バーチャストライカー2Ver.'99	+13	BAB	
通信欄	インターネットって情報早いですよね。数日前に発売されたゲームの裏技なんかがすぐ発表されたりなんかしてね。元ネタはどこから流れてくるのかな。とりあえず、店の HPもよろしくね→www.geocities.com/tokyo/dojo/9143/			

天野ゲーム博物館

愛知県西尾市高砂町41　☎（0563）56－2670

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	達人	10,000,000＋α	OZA	1コイン 5一週 天野ゲーム博物館
2	スターフォース	1,749,879	HRT	1コイン 48面 天野ゲーム博物館
3	魔界村	321,000	BCT	1c 3周目1面 天野ゲーム博物館
4	ギャプラス	738,200	SHOW	1コイン 45 天野ゲーム博物館
5	バブルボブル	704,540	ADO	1c 22面P使用 天野ゲーム博物館
通信欄	天野スポーツのゲームコーナーと天野ゲーム博物館はいつも通住のお客様やマニアのお客様でいっぱいです。新しいゲームもどこよりも早く多く入荷するよ。ストⅢサードストライクも対戦で4組だよ。また天野ゲーム博物館に入会されたい方は免許証を忘れないでね！			

プレイシティ・チャレンジャー

大阪府守口市土居町8－11　☎（06）6994－7474

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	メタルスラッグX	4,549,310	ABE&真悟	最終面
2	全日本プロレス2	102,321	ダミアン山田 中将	三沢使用 ALL
3	全日本プロレス2	90,141	S.W	小橋使用 ALL
4	全日本プロレス2	97,052	NOR	ジェフリー ALL
5	バトルバクレイド（サーベルタイガー）	5,430,590	Air-Bug	上級 ステージ6
通信欄	店内で「ラブひな」を読むのは禁止。主護月天！を読むのも禁止。　●店員　よよんぱ BM4th入荷。TRANSの良さを再発見☆GABBAもアーケード化希望！聴きながら仕事ができたら最高なのよさ。　●店員　氷室			

ゲームスクエア・ゴジラ

滋賀県大津市大江2－17－25　☎（077）545－1100

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ジョジョの奇妙な冒険（アヴドゥル）	2,730,000	Jin	1cALL
2	パワーストーン（リョウマ）	9'51"59	サトウー	1cALL
3	ギガウイング（カーマイン）	[illegible]	O.Z	ALL 残0 B2 倍率3850万倍
4	ギガウイング（カーマイン）	[illegible]	CAP	ALL ノーミス ボム4
5	ギガウイング（ポーチカ）	[illegible]	MFD	7面
通信欄	夏だ！ゲームだ！新作ゲームが続々入荷！ハイスコアを期待してるよ!!			

ゲームハウス・ピットイン

愛知県名古屋市北区金城3－5－6　☎（052）916－1722

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	バーチャロンO.T.ver.5.4（アファームドB）	6'13"66	BAD	CPU戦 2ラウンド先取
2	全日本プロレス2	70,224	Y.T	タッグマッチ 小橋・ベイダー
3	バトルバクレイド（フレイムバイパー）	14,709,810	A	上級
4	ギャロップレーサー3	12'23"6	T.F	ヒシアマゾン
5	スーパーパズルボブル	194,637,050	CKN	ノーマルモード S-5
通信欄	この号が出る頃はストⅢ3rdが大人気であろうと願いたいです。私はそれよりもハイスクールエンジェルに萌え萌えでしょう。そのほかRCでGOも入荷予定。ゲーセンでラジコンを走らせるっていうのはどんな感じでしょうね。　クイズゲーム好き店員OGI			

ネオポリス岩国

山口県岩国市麻里布町２－９－23　☎（0827）21－6200

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ギガウイング	00兆3271億16 7万9 80	KDM ムラキュ・DON	シュトックALL 残0 B2
2	テトリス・ザ・グランドマスター	12′18″85	おーさま氏に監禁地獄 YST－すみれ姫	GM
3	ストリートファイターZERO3	5,323,900	パターン忘れてます。YST－MUGEN	ALL ケン使用
4	レイディアントシルバーガン	8,475,620	YSO	ALL 2面ルート
5	バーチャロンO.T.Ver.5.4	2′48″64	YJN	ALL アファームドBT
通信欄	初めまして。今回から仲間入りさせていただきます。どうぞよろしくお願いいたします。最近、某スコア担当者がスコアラー養成機関を発足したそうです。常連ゲーマーはハイスコアが出るまで帰れないという噂があります。			

ハイテクセガ廿日市

広島県廿日市市本町４－22　☎（0829）32－9530

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	スパイクアウトF.E.	2,099,150	黒ぼうし	LINDA使用
2	バーチャロンO.T.Ver.5.4	5′19″02	T.J	アファームドB使用
3	バーチャストライカー2 Ver.99.1	＋14	KSA・MF・ENG	14対0
4	ザ・キング・オブ・ファイターズ'98	661,600	S.S	七枷社・シェルミー・クリス使用
5	VJ	1,554,200	YAM	LIVEモード
通信欄	バーチャロン・オラトリオタングラムVer.5.4入荷してます。しかも4人対戦シート採用なので、盛り上がること間違いなし。まだ見たことのない人、ウデに自信のある人は、ぜひ当店にてお試しあれ。HGシリーズのロボペチャの欲しい担当者より。			

チャレンジャー山本店

大阪府八尾市山本町１－７－５　☎（0729）95－0555

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ギガウイング（ポーチカ）	30兆9339億429万94 0	20兆落ち アババ君	ALL
2	餓狼伝説W.A.（アンディ）	3′59″85	JAN	ALL
3	メタルスラッグX	3,954,640	MUN	
4	ギターフリークス（ノーマル）	29,333,500	R&G	
5	ギターフリークス（エキスパート）	10,526,500	R&G	
通信欄				

ゲーム・ストリート

愛媛県西条市大町1699－４　☎（0897）53－5783

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	バトルバクレイド（スカイドラゴン）	19,279,560	EIK	8面
2	ガンバード2（タビア）	1,890,800	SoDoM改	2－5ボス
3	ガンバード2（アルカード）	1,615,600	S.H君、来店希望!（ATF）	2－3
4	エスプレイド（JB－5th）	26,071,810	KSJ	ALL 残6－3
5	バトルガレッガ（ガイン）	14,313,560	K.H	ラスボス 鳥235万
通信欄	ゲームストリート・ジオにDDR2ndMIX・ビートマニアIIDX・ギターフリークスと、ゲームストリートPALにDDR2ndMIX・ビートマニア4thMIXが入荷、好評稼働中！これが載る頃にはクラブキット・リンクキットが入荷してると思います。			

ゲームプラザ・レッツ

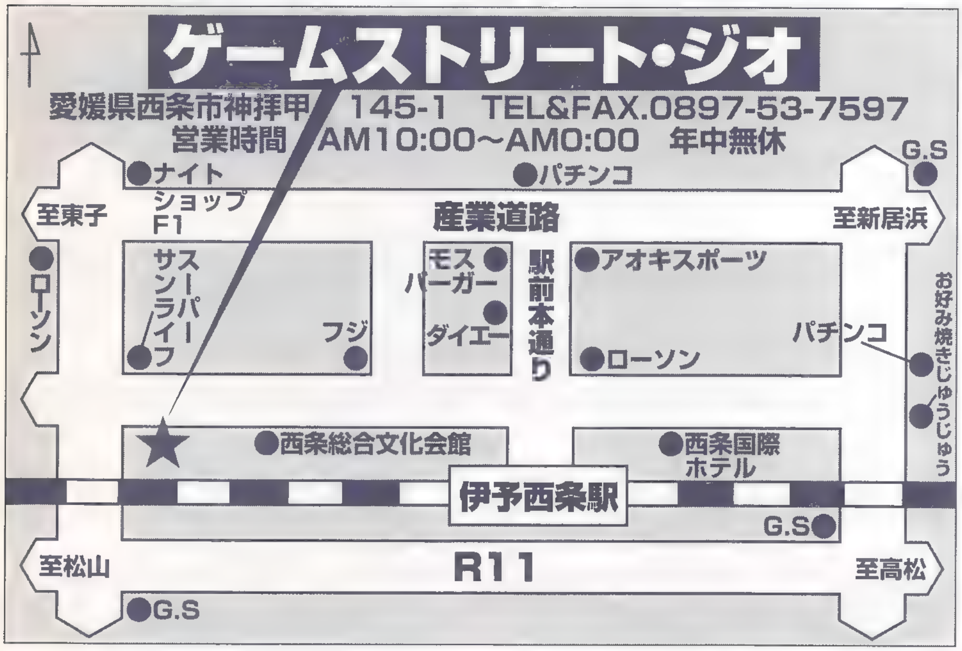
広島県広島市南区松原町４－８新広ビル２Ｆ　☎（082）263－2442

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	怒首領蜂（Cタイプ）	377,623,400	MIH	2－7
2	テトリス・ザ・グランドマスター	10′25″76	KIM	グランドマスター
3	ギガウイング（ルビー）	84兆3803億711万5360	HIR	ALL ノーミス
4	バカバカパッション	1,285,310	大学イモ	96→95→96→96
5	エスプレイド	348,000,90	HIR	ALLノーミス JB－5th
通信欄	今、バカ×2がイケてるよ。個人的な話だけどキャリバー好きなのは・・・オレだけ？　全国の強者よ、KOF98もレベル高いよ。ガントレットレジェンドのスコアラーいるの?あったらいいな。「こい、ねずぎよ!!」おわりっス。　ハイスコア担当：NOI			

プレイシティキャロット第４ビル店

大阪府大阪市北区梅田１－11－４－B200　☎（06）6341－8263

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	グラディウスIV（F装備）	1,748,500	K.T.㊥	3－6 ㊅付
2	ギガウイング（カーマイン）	102兆2665億2481万8690	獄長キラー㊕	ALL ㊅付
3	ゾンビリベンジ（リンダ）	861,740	JPP	ALL Lv.9
4	ゾンビリベンジ（スティック）	1,072,360	ゾンビ撲殺会会長－TOK	7面
5	月華の剣士2（響・力）	40人斬り	ダイリキ内々定 ぬ	
通信欄	ついに！我らが4キャロも今月より参加決定！苦ぅー！っという訳で、来たれスコアラー！4キャロの最新情報は、namcoのHP（http://www.namco.co.jp/）を見て欲しい！はたして獄長とは!?　by 刑事長			



スーパーパンキーズbyミレニアム

岡山県岡山市表町１－11－８　FANIQビルB１　☎（086）227－7888

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	スーパーパズルボブル（ひとりでパズル・ノーマル）	135,851,180	T.F.スズキ	1cALL オキシダント召集完了
2	テトリスプラス2（エンドレスモード）	2,413,900	F－WINGS	18面まで テトリスならまかせろ
3	ギガウイング	6兆7145億5349万6270	A.A	5面まで
4	ギターフリークス（ノーマル）	68,420,500	L.S	1cALL
5	ビートマニアIIDX（エキスパートスペシャル）	3,447	X.Y	1cALL
通信欄				

サンゲーム岡山

岡山県岡山市中央町３－８　☎（086）231－4051

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ジョジョの奇妙な冒険（イギー）	4,586,100	大森玲子	ALL ㊅
2	ジョジョの奇妙な冒険（アヴドゥル）	3,834,200	大森玲子	ALL ㊅
3	ギガウイング（カーマイン）	71兆5673億1617万4050	H.K	ALL ㊅
4	ラピオレプス（ノーマルコース）	5,694,200	GNA	ALL
5	ブラックドラゴン	4,435,450	ケロまにあ	ALL ㊅
通信欄	DDR2ndMIX、ビートマニア4thMIX入荷いたしました。みなさん遊びに来てくださいね！			

ゲームセンター・りんりん

徳島県徳島市紺屋町21－４　☎（088）624－4343

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ガントレットレジェンド（ARCHESS）	100,693	そこのけ、そこのけ、私がKENちゃん♥	こいつで1時間は遊べまーす。
2	ガントレットレジェンド（WORZARD）	46,078	スー!! 俺がやまさん♥	
3	ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド2	102,751	Y・N 又の名はサラ兄!!	
4	VJ	2,090,200	松屋　一広♥	
5	バーチャストライカー'99（日本）	＋16	T・S	
通信欄	小さくて女の子にとっては入りにくいところかもしれませんが、序々に良くしていきますので、一度遊びに来てください。（男共にとってはいいかもしれないけど…）。			

エンゼルランド徳大工前店

徳島県徳島市助任橋２－34－３　苺ハウジング２Ｆ　☎（0886）56－5044

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	月華の剣士2	1,820,500	NO	AMT－SAD
2	ストリートファイターZERO3	5,091,100	KOJ－TEK	GM
3	ガンバード2	1,677,400	FLGS－アルフ	ALL ケン使用
4	ガンバード2	1,476,500	FLGS－アルフ	ALL
5	エスプレイド	21,471,610	あじのり－MNA	2面ルート
通信欄				

MISTIGG堀川店

広島県広島市中区堀川町６－４　☎（082）247－2335

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	餓狼伝説W.A.（ビリー）	3′15″00	MOR	1cALL
2	餓狼伝説W.A（テリー）	4′41″43	JOLJU	1cALL
3	パワーストーン（ガルーダ）	12′57″50	ABS	1cALL
4	ギガウイング（シュトック）	43兆7841億8844万5950	ABS	ラスボスまで
5	メタルスラッグX	4,959,260	AHO	
通信欄	名（迷）作がんばれギンくん、ぷにっきぃずが稼働しております。常連女性陣がKOF98を盛り上げています。ガントレット4人台です。ノートもあります。新作ゲームもいつのまにか入荷してます。こしょーさん沙霧さん、H・T君、ニット君、元気?　2●になった沖健			

狙うぞハイスコア2!!

プレイシティ中央町店

鹿児島県鹿児島市中央町34－10　☎（099）252－8884

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	クレイジータクシー（GUS）	$74,909,130	Sig－えびあん	175人乗せ
2	ギガウイング（カーマイン、ルビー）	113兆4160億7188万6140	ISO	1cALL
3	ビートマニア4thMIX（エキスパート・テクノ）	2,220	RAL	922－376
4	メタルスラッグX（フォオ）	5,611,310	あたり!	1cALL残0 捕虜40人落ち
5	テトリス・ザ・グランドマスター	12′39″93	O・T	GM
通信欄	4月28日ビーマニ4が入荷し、みんなで盛り上がっています。そして5月18日には、ストⅢ3rd、5月19日にはようやく、ダンスダンスレボリューション2ndが入荷します。これでまた新しい常連さんができればうれしいです。従業員一同、心よりお待ちいたしております。店長大迫			

ゲームトピア・ワンモア

福岡県北九州市戸畑区中本町10－23　☎（093）882－7592

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	テトリス・ザ・グランドマスター	11′25″36	BIG	GM ALL
2	バーチャストライカー2 Ver.99.1	+15	Y・H	ALL ARG
3	ソウルキャリバー（ソフィーティア）	1′30″91	ワンモア2号	ALL
4	ガンバード2（アイン）	1,494,500	A平T	連付き　2－3
5	餓狼伝説W.A.（ビリーカーン）	3′41″65	ししょう	ALL
通信欄				

ゲームステージBEAT

香川県高松市花ノ宮町3－2－2　横井ビル1F　☎（087）868－6007

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ビートマニア4th MIX	781,213	GALM	ハード BP×1 P×1
2	ビートマニア4th MIX	2,574	GALM	エキスパート（テクノ）
3	てんこもりシューティング	1,925,010	ZBB	中級コース ノーミスALL ㊟
4	てんこもりシューティング	950,910	ZBB	初級コース ノーミスALL ㊟
5	ガンバード2	4,057,400	かりな(NTK)	ALL㊟残3 B7 10万×5千37
通信欄	ポップンミュージック2　300000　NBM ALLカンスト ビートマニアコンプリートMIX　788424　GALM　BP×2　B×1　P×1 小林君（仮名）、早く来店してください。			

ゲーム・イン・ナハⅡ

沖縄県那覇市松尾2－22－19　☎（098）861－8361

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	グラディウスⅣ	1,022,400	NOT	2－5
2	ライデンファイターズJET	156,394,146	ダメシューター K.K	1cALL フェアリーALL3
3	ギガウイング	33兆9997億1342万7430	ダメシューター K.K	1cALL ボーチカ　残なし
4	レイクライシス	12,080,570	雷蔵	1cALL、3 真ボス有り
5	バカバカパッション	1,252,450	P.R.M	1cALL、全ドラム 95－94－97－94
通信欄	毎度、ありがとうございます。INスタッフOです！ 4月29日に全日本プロレスが入荷しました!!あと、ハイスコアの申請をどしどしお願いします。			

ゲームプラザ・ショールーム

熊本県熊本市黒髪5－4－62　☎（096）343－9831

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	エスプレイド（いろり）	24,797,050	LSD	ALL ♡×3箱×6
2	バカバカパッション（スペシャル）	1,181,660	SO	ALL
3	ギガウイング（カーマイン）	84兆6670億3025万5950		ALL　2ミス
4	弾銃フィーバロン（タイムアタック）	2,169,771		ALL　ネコ太郎まだ伸ばす
5	テトリス・ザ・グランドマスター	11′53″51		ALL GM
通信欄	"ぶらりショールーム"第一回　㊙バトライダー・VS2復活 なにげなく歩いていると、縦シューをたしなむご老体に目がとまる「どうですか　今度のコレは…」そっと問いかける。御仁は静かに【㊙㊙ S・フジオカ　T・マスダ　連絡求ム　Y・タケナカ】つづく…			

GAME・EVEZOO

福岡県大牟田市新栄町16－9　☎（0944）43－4963

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
	ガンバード2	1,380,800	EPS	1c　2－4 タピア
2	バトルバクレイド	8,221,630	EPS	
3	ギガウイング	21兆5761億8758万7000	?マン	1cALL
4	メタルスラッグX	3,609,680	XYZ	5面ラスト
5	餓狼伝説W.A.	5′07″68	9AA	1cALL ビリー
通信欄	いつも、ご来店ありがとうございます。 暑いけど、がんばってゲームしましょう（笑）			

アミューズぽぱい国際通り店

沖縄県那覇市安里2－4－3　カプセルインオキナワ1F　☎（098）863－5765

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	NBAプレイバイプレイ	246	BBC	
2	ジョジョの奇妙な冒険	2,686,100	M.O	花京院ALL
3	ザ・キング・オブ・ファイターズ98	563,700	113	ALL　紅　丸・クリス・ジョー
4	月華の剣士2	1,763,600	R.H	ザンテツALL
5	パワーストーン	18′48″29	T.M	ルージュALL
通信欄	オラタンver5.4が、入荷されました。スペシネフ・エンジェラン等、溜ぎができなくなり大幅パワーダウン。接近戦大好き好きな常連達は、大喜びで盛り上がっています。姉妹店には、ⅡDX・PSリンクバージョンのDDRあります。こちらもよろしく。			

スーパードンキー

宮崎県宮崎市広島2－4－22　☎（0985）26－2753

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ビートマニアⅡDX（スペシャルコース）	3,012	K.W	1コイン　ALL
2	ビートマニアⅡDX（7KEYモード）	673,923	YUNI	1コイン　ALL
3	バトルバクレイド（アドヴァンスト）	7,945,220	AHQ	1コイン　6面 9号機使用
4	バトルバクレイド（ノーマル）	8,896,660	Zin	1コイン　6面 5号機使用
5	ギガウイング（アイシャ）	76兆1610億4387万9400	JZK	1コイン　ALL 残ボム2
通信欄				

スーパーアカトンボ

福岡県福岡市東区香椎駅前1－10－10　☎（092）682－0555

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ギターフリークス（ノーマル）	75,563,600	息子泥棒	
2	バブルメモリーズ（バビー）	23,170,500	F.C.F	
3	グラディウスⅣ	888,300	林仲	2周目　5面
4	D.D.R.2リンクVer.（マニアック）	87,350,400	AAF	
5	ビートマニア4thMIX（エキスパート・テクノ）	2,174	DJ、塩川	
通信欄	この度、トンボグループのホームページが開設されました！ 興味のある方は、ぜひアクセスしてみてください。 アドレスは→http://www.alpha.international.co.jp/vip/shop/tonbo			

次回の「狙うぞハイスコア!!2」の締切日は

7月4日(日)

を予定しています。

ゲーセンマップを募集しています！

また、当コーナーでは新規掲載希望のストックも受け付けております。掲載まで待てるというお店の方は、お店の住所・電話番号などの連絡先、店長およびスコア担当者名と現在お店で出ているスコアのサンプル、PRなどを添えて下記の宛先までご応募ください！

〒101-8935　東京都千代田区神田神保町1-26　新声社ゲーメスト編集部
狙うぞハイスコア!!2「ゲーセンマップ」または「掲載希望ストック」係

PRESENT プレゼント

1 鈴木みのる氏&渋谷修身氏サイン入り「鉄拳3」T-シャツ

3名様

今号では企画記事・インタビューと非常にお世話になったパンクラスの鈴木みのる氏と、同じくパンクラスの渋谷修身氏のサインが入った「鉄拳3」のT-シャツをプレゼント！格闘技好きのマッスル北裏が、「オレがもらってきたのに…」と手放したがらなかったのを、むりやり」もぎ取ってきたのだ。ファンにとっては一生モノのレアグッズになりそう！

鈴木みのる氏の写真集が発売中なことはインフォメで読んでくれた？まだ読んでない人はそっちもぜひぜひヨロシク!!

GAMEST *presents*



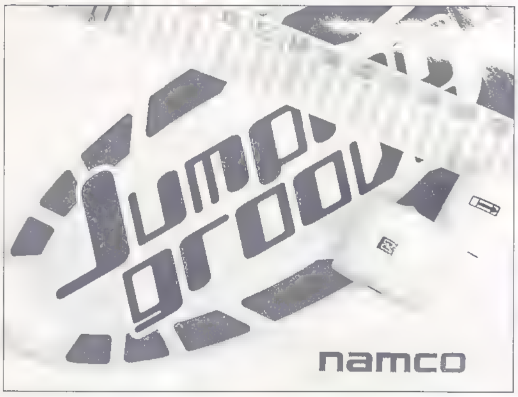
2 「鉄拳 TAG TOURNAMENT」ポスター 5名様
3 「ジャンピンググルーブ」特大ステッカー 1名様
4 エレメカ各種のロール紙 1名様

で、またまた鉄拳シリーズ関連グッズが登場！見てると、発売が待ち遠しくなって来ちゃうよね。

次は、ナムコのエレメカ「ジャンピンググルーブ」の特大ステッカー。どこに貼るの？っていうぐらいデカイ！もちろん、貼らないで大事にとっておくのもOKだよ。

最後は、エレメカ各種のロール紙…ってそれじゃわかんないか。具体的には、「アブノーマルチェック」「スリルドライブ」「技脳体」のもので、ゲームをプレイした後に結果がプリントされてくるよね。そのプリント用紙のことなのだ。

NAMCO *presents*





5 PS版「撃王～紫炎龍～」



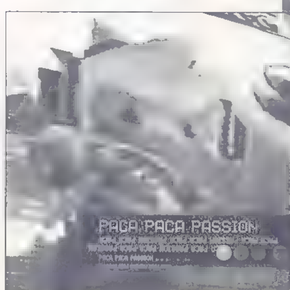
コンスポでも紹介しているPSソフト「撃王～紫炎龍～」をプレゼント！やってみたんだけど、おまけモードの充実度はすごい！のろい龍とか。ぜひプレイしてみることをオススメするぞ！

10名様

WARASHI *presents*

6 パカパカパッションCD

以前本誌でも紹介した「パカパカパッション」のCD。なにげにゲームセンターでもヒットしてるよね。今後のゲーメストでも企画記事（うさ耳系とか）やってくので、そっちの方も期待して待っててね。



プロデュース *presents*

5名様

応募の注意

1．応募には今号のアンケートはがきを使おう！
2．余白に、はみ出しコーナー宛の質問とかを書こう

みなさんお待ちかね
当選者大発表!!

1月15日号

●「闘いの挽歌」基板
[illegible]

●「ウラバーウォッチャー」
[illegible]

●「ガムケース」
[illegible]

●「風ー(アミューズ)シカー」
[illegible]

●「スプリガン」プレミアムカード＆ポスターベンダー
[illegible]

●「ナムコUSA」ウェアセット
[illegible]

1月30／2月15日合併号

●「メルティポスター」
[illegible]

●「メルティマグカップ」
[illegible]

2月27日号

●「ダークメルティマグカップ2」
[illegible] 君 北海道
[illegible]

●「ミニティマグカップ」
[illegible]

●「□□でGO! ピンズ&Tシャツ」
[illegible]

●「サイキックフォース」ゲーメスト杯限定ポスター
[illegible]

●「スーパーリアル麻雀P7」WINDOWS95/98専用ソフト
[illegible]

●「エリーのアトリエ」妖精ぬいぐるみ
[illegible]

●「X-MEN VS STREET FIGHTER」フィギア&「スパイダーマン」ビニール人形
[illegible] 東京都
[illegible] 福岡県
[illegible]

●「ジョジョの奇妙な冒険」サイン入りポスター
[illegible]

●「鳳凰伝説WILLOW」ポスター
[illegible]

●「BEAMS」特製オリジナルフィールドコート
岩元一仁 君 石川県
[illegible]

●「ダンスダンスレボリューション」メモパッド
宮下幸太郎 君 大阪府
[illegible] 明美 さん
[illegible]

●「アリカ販促グッズセット」
[illegible]

●「新作シューティング」発売品ポスター
[illegible]

●「ガンバード2」テレカ
中村善之 君 徳島県
[illegible]

●「クールな妖精トレーナー」
[illegible]

●「ゲーメストスタッフジャンパー」
[illegible]

●「スーパーリアル麻雀」セル画
[illegible] 神奈川県

●「コットン」ブーメラン
[illegible]

●「ショックトルーパーズ セカンドスカッド」サウンドCD
金田健太郎 君 埼玉県
[illegible]

●「アイドル雀士 スーチーパイ」シングルCDセット
[illegible]

●「雀じゃん恋しましょ」テレホンカードセット
浅田[illegible] 秋田県
山田憲文 君

●「レオナルド・ディカプリオマグカップ」
[illegible]

●「エアガイツ」サウンドCD
[illegible]
内山堅太郎 君
[illegible]

●「ライデンファイターズJET」ポスター
[illegible] 東京都
[illegible]

●「レイディアントシルバーガン」ポスター
[illegible]

●「デッドオアアライブ++」あやね等身大ポップ
[illegible]

●「幕末浪漫第二幕 月華の剣士～月に咲く華、散りゆく花～」基板
久保田隆行 君 神奈川県

●「エスプレイド」基板
[illegible] 千葉県

●「テトリス・ザ・グランドマスター」基板
[illegible] 長野県

●「SNKトレーディングカード」
[illegible]

●「彩京トレーディングカード」
[illegible]

●「タイトーユニバーストレーディングカード」
一ノ瀬隆史 君 山口県
[illegible]

●「ドラマティックSNK」
[illegible] 東京都
石井[illegible] さん
[illegible] 長野県

3月15日号

●「サミーカレンダー」
[illegible]

●「湯川常務カレンダー」
大月大 君 岩手県

●「スーパーリアル麻雀」カレンダー
大森美穂 さん 青森県

●「お仕事カレンダー」(タイトー)
[illegible] 沖縄県
[illegible] 京都府
[illegible] 大阪府
[illegible]

●「サイキックフォース2012」ポスター
中村安弘 君 東京都
[illegible]

●「ビートマニア」超特大ポスター
高橋ゆきえ さん
羽関美知代 さん 愛知県
[illegible]

●「ファイナル・レコレクション2」
松岡[illegible] 君 福岡県
[illegible]

3月30日号

●「サイキックフォース20」
[illegible]

4月15日号

●「12時 試作品腕時計」
鈴川隆雄 君 [illegible]

●「ウィザースハーモニーR」オリジナルサウンドトラック
[illegible]

●「ラジオ・スーパーロボット魂 Vol.3 CD」
[illegible]

●「スーパーロボット対戦のコクピット」
[illegible]

●「DRAGON' 98 SPECIAL LIVE by "MONOLITH"」
熊谷大輔 君 愛知県
[illegible]

●「電撃ゲーム小説大賞新刊セット」
[illegible]

●「LAマシンガンズ」ポスター
[illegible]

●「セガグッズいろいろセット」
西沢悠佑 君 青森県
[illegible]

●「STRIKERS」紙袋&ポスター
[illegible]

●「バトルギア」のぼり
[illegible] 長野県

●「バトルギア」キーホルダー
[illegible]

●「ブラッディロア」ソフトビニール人形
高荒良裕 君 福島県
[illegible]

●「アタリ「WAR」セット」
海津佳亮 [illegible]
阿部昌樹 君 山形県
[illegible] 逢二 君 東京都
[illegible]

特集

※都合により変更する場合もあります。ご了承ください。

君こそゲーメストライター

応募の中から選ばれた2名が3日間ライターとして働く様子をリポートするぞ。悪名高きゲーメスト編集部で、普通の人がどこまで耐えられるやら…。「ライター」ってどんな仕事？なんていう素朴な疑問も、この特集で一発解決するはず。

一押しゲーム

ザ・キング・オブ・ファイターズ '99（SNK）
ストリートファイターⅢ 3rdストライク（カプコン）
鉄拳タッグトーナメント（ナムコ）
F355 challeng（セガ）
ぐわんげ（アトラス/ケイブ）

3月中旬～4月中旬に募集した「1日ライター企画」の結果がいよいよ発表！どんな誌面になるのやら…。また、巷で大人気のストⅢ3rdをはじめ、旬のゲームの情報ももちろん満載だ。

徹底攻略 ■バトルバクレイド（エイティング）■武力～BURIKI・ONE（SNK）■ギガウイング（カプコン/タクミ）■クレイジータクシー（セガ）■電脳戦機バーチャロン　オラトリオ・タングラムver5.4（セガ）■ガンバード2（彩京）■500GP（ナムコ）■グラディウスⅣ（コナミ）■パカパカパッション2（ナムコ）■バトルギア（タイトー）

次号予告



ストリートファイターEX2 PLUS（カプコン／アリカ）

今号の募集

すべての宛先は

〒101-8935　東京都千代田区神田神保町1-26
株式会社　新声社　ゲーメスト編集部　○○○○○○○○○係

カラーイラスト募集！

キャラクターへの愛にあふれたカラーイラストを募集。
★イラストの大きさはどんな大きさでもOK。ただし、縦横の比率は、できるだけはがきサイズで。
★蛍光色は使用しないでください。
★必ず官製はがき、または封書で送ってください。封書の場合、封筒の中に厚紙等を一緒に入れたり、表に「折り曲げ厳禁」と書いておいたりすれば郵便事故も防げていい感じ。
★イラストの裏にも住所、氏名、ペンネーム等を忘れずに。
★作品の返却には原則として応じられません。

■データ投稿時の注意

★同時にカラーCGのデータ投稿も募集します。
★サイズは基本的に自由ですが、この場合も縦横の比率はできるだけはがきサイズでお願いします。（推奨サイズ：592ピクセル×874ピクセル）
★色数に関しては制限はありませんが、印刷には出ない色があるため、若干変色することがあります。これを防ぐため、あらかじめCMYKカラーで作成することをおすすめします。
★投稿に使用できるメディアは原則として、3.5インチ2HDのフロッピーディスクでお願いします。一応、230MBのMO、CD－Rでも受け付けます。
★MAC、DOSいずれのフォーマットでもOK。
いずれの場合もメディアの返却はできませんのであらかじめご了承ください。
なお、家庭用プリンター等で出力しての投稿は避けてください。
★ファイル形式はJPEG（JPG）、BMP、PICT（PIC）、TIFF（TIF）、MAG、フォトショップデフォルト（PSD）のいずれかでお願いします。JPEGは保存時に画質が劣化するので注意。できるだけ高画質で保存しましょう。
★圧縮する場合、LHA（LZH）形式でお願いします。
★データ投稿の場合も必ず、ディスクのラベルと、同一ディスク内にテキストファイルで住所、氏名、ペンネーム等を記入してください。コメントなんかもテキストファイルで。特に複数枚のメディアで送る場合はタイトル、ナンバーもラベルに表記してください。

■宛先　カラーアイランド人気投票（仮）係まで（コーナータイトルの応募もこちらへ）
■締め切り　常時募集

ゲーメスト アイランド

データ投稿に関してはこちらのURLを使用して下さい。
http://www.shinseisha.co.jp/gamest/

■コーナーの内容　●議論の夕べ　●のんきな日常　●暴満館　●超芸魂　●エロス村
※募集要項には特にこれといった決まりはありません。文字、イラストなんでもござれ。ゲームがキーワードになっているものなら、どんなネタでも投稿してください。キミの投稿で、新たなコーナーが誕生するかも？
■締め切り　地球が滅ぶまで
■応募の決まり　●イラスト投稿／イラストのサイズはB4サイズぐらいまでならOK。ただし、イラストの縦横比率は葉書と同比率（ちなみに葉書サイズは100mm×148mm=2:3）にしてください。イラストの縦置き横置きは問いません。
サインペン、ボールペン、墨汁、黒インクなどの、黒がハッキリと出るもので描いてください。 鉛筆は不可。目安としては、コピー機にかけたとき、紙が白いまま線がキレイにコピーできる素材で描いてあれば何でもOKです。
●文字投稿　なるべく読みやすい字で書いてください。文章量は問いませんが、長すぎる場合は編集します。目安としては、400字詰め原稿用紙2枚ぐらいがベスト。上記アドレスへの投稿もOK。

はみ出し情報原稿
P.S.GAMEST Q&A
P.S.MESSAGE

■コーナーの内容　読者からの素朴な疑問から、意見・要望まで可能な限り丁寧に対応していくつもりなので、こぞって投稿してね。
■締め切り　特になし（常時募集中）
■応募の決まり　ゲーメストに付いているアンケートハガキか、官製ハガキにて投稿してください。あんまり長いと載せきれなくなることがあるので、文章は簡潔にね。

VIDEO GAME MAGAZINE ゲームセンターを10倍おもしろくする本
GAMEST

ゲーメスト次号 No.269は予価540円で

6月30日(水)発売!



●どのゲームジャンルも3DCG化されてきているせいか、シミュレーション性の高いゲームが多くなってきているが、家庭用のマシンもかなり強力になってきているので、その差が出にくくなっていることに不安を感じている。大型筐体系を作れるメーカーは、ゲーセンでしか楽しめないモノが作れるが、基板モノだけを作るメーカーはどこにその差を付けるのかがこれからの課題になるのでは？大変な時代になりだしたねぇ。 （ずるずる）

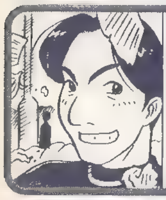


●よく「すぐに乱入されてCPUができない」なんて意見を聞くけど、我が地元では逆にほとんど乱入してくる人がいないのでうらやましいってゆーか贅沢言いなさんなって感じ。

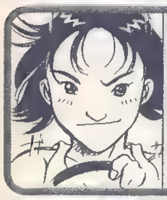
そんな地元も、ストⅢ3rdで久々（2Dだとゼロ2以来か？）に何時間も乱入者が途絶えない盛況ぶりで思わずうれし涙が(笑)。さらにまだまだ夏に向けて良質な格ゲーが目白押し、久々に熱い夏が送れそうな予感。 （内臓全部取り替えたい…ギィ）



●2Dだとか3Dだとか、本格派だとかキャラゲーだとか、一流メーカーだとか三流メーカーだとか、定番モノだとか流行モノだとか、そういった先入観をすべて納得したうえで「良い・悪い」と「好き・嫌い」を区別できる人が、果たして何人いるのだろうか？僕は「良い」モノを知っている風な態度をとるマニアは、自分も含めて「嫌い」です。「マニアがやるから良いゲーム」ではなく、「良いゲームからマニアが生まれる」んじゃないの？ （はまー）

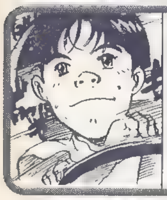


●ここ最近の深夜枠で放映されている番組がかなり面白く、ホコリの積もったビデオも何年かぶりにフル稼働！しばらくいじっていない内にやれ「BS」だなんだと、無計画にAV機器を増設していたため、配線の整理に一苦労…。いい加減に一年越しになろうかという部屋の片づけにも決着を付けて、ネット環境なんぞを整えたいとは思うんだけど…まずは、OAデスクを購入して本棚の増設なんてのが現実的なところなんですかねぇ…。 （伊勢猫）



●先日岐阜に行ったとき、3日間びっくりドンキーに通い詰めました。ちょっと満足。だけどまだまだいける。いちごみるくって何であんなにおいしいのか、訳が分かりません。

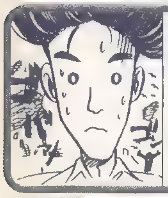
お気に入りの食べ物と言えば、「ご飯がススム君」を試しました。初めてCMを見た時は、あまりのインパクトに何のCMだかさっぱりわからなかったけど…やっぱり卵はおいしいです。 （きらり屋）



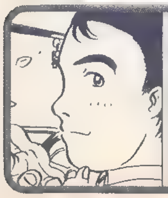
●どうでもいい事なんですけど、この1年ばかり街でよく芸能人や有名人を見かける事が多い。渋谷ではラモスと清水圭、新百合ヶ丘ではウルトラマンガイアの千葉参謀をやっている人、神保町では立川談志、新宿では天本英世と富沢美智恵、そして目撃当時来日中だったディカプリオ。でもみんながみんなあまり興味のない有名人ばかりなので、なんかスゲエ無駄な運を使ったような気がする。一度生で岩下志麻姐さんを拝んでみたいものだ。 （コドモ）



●唐突に編集アシわがぺそにコメントを求めてみる私。どうぞ。わがぺそ「ゲーメストは素直すぎるんですよ。テクニックとか内容とかは申し分ないけどこれからはもっと、いろんな意味でのズルさというものを持っていかないと、これ以上の進化は望めないと思います」柵「アーケードで役に立たない知識を教えて」わがぺそ「商店街を美しく見せるアーケード。これ、屋根側から見ると、鉄骨やプラスチックで意外と汚いことが多いです」（わがぺそと柵太郎）



●今年に入ってからというもの、なぜか自分だけ、やけに出張の仕事が多い。北海道、山形、名古屋、京都、大阪、高知と月1～2回のペースで全国各地に出向いているのだが、短い時間を利用して、その際に常に心がけているのが、地元のゲームセンター視察。ゲームの出回りからプレイヤーの反応まで、改めて気づかされることは本当に多い。編集部の中にいるだけじゃ、絶対に見えてこないものがあると実感。今後に生かしたい。 （こーじ山下）



●冬目先生の表紙の反響が予想以上に大きくて、読者の皆さんに喜んでいただけたようで良かったです。「グッズにしてくれ！」という意見も多いので、企画書出そうかなあ…。最近鉄拳ＴＴやエレメカのインタビューで開発者の方のナマの声を聞く機会も多くなったのですが、凄く前向きな意見が多く、ナムコの開発者はクリエイター魂のある人達だと実感しました。あと、今回相澤さん、御所脇さん、色々ご迷惑おかけしました。 （マッスル北襄）

論

ゲームだからこそ得られるもの

石井ぜんじ

自分がゲームの一番好きなところは何かというと、ゲームによって自分が変わっていくことである。単純に言えば、良くできたゲームをやりこんでいくとうまくなっていくということである。ヘタだった時の自分と、うまくなった自分では腕前が違っているわけなので、以前の自分とは違い、何かを獲得できたという感じがする。ゲームをやりこんでテクニックが身についたという感覚は、単純に楽しい時間が過ごせたというのとは違う。

例えば、小説・映画は、自分自身に感動を与えてくれる。しかし受け身の要素が強く、自分で何かができたという気にはならない。得られるものは確かにあるが、非常に内面的なもので捉えにくいものになっている。

ゲームで何かが身についたという感覚は、何かものを作ったり仕事をこなした時の達成感に近いものがあると思う。学生時代から20代前半にアーケードゲームにはまりがちなのは、ゲームのそんな感覚が影響しているのではないかと感じる。

自分の進む道を考える頃、社会の中で自分の存在とは何か自問する。そのとき自分がどんな役割を果たせるか、誰にどのような影響を与えうるかと思わずにいられない。でも、実際には何をどのようにしたら自分をアピールできるのか、周りを変えていけるのかわからない場合が多い。

その点、ゲームは、手頃に達成感を感じさせてくれるアイテムである。ゲームでも全然進歩しないとつまらない。しかし、工夫したり教えてもらったりして積み重ね、うまくなって勝てるようになったり先に進めるようになると、また新しい展開が生まれる。特に、できるようになったことが楽しかったりかっこよかったりするとますます嬉しい。良くできたゲームだとその部分の魅力が非常に大きい。

うまくなるということは、自分の手でゲームの中の状況を変えることができたということである。その感覚が、人をゲームにはまらせる根源的な理由になっているのではないかと思う。

確かにそれは自己満足かもしれないし、別にゲームがうまくなったからといってそれほど人生、ましてや社会に影響があるわけでもない。だが、たかがゲームでもうまくなれれば自信がつくし、やればできるじゃないかという充実感が得られる。それが自分にとってはなにより楽しい。

単純に楽しかったで終わるのではなくて、何か達成感が残る。そんな深いゲームの面白さをもっと多くの人にわかってほしい。そして、そういう魅力がある本物の「ゲーム」を残していってほしいと思う。

待って～もうひとこと

●次回の特集？「君こそゲーメストライター」だよ。こないだの体験読者ライター募集に応募してくれた読者の中から選ばれた2名が、3日間ライターとして働く様子をつぶさにえがくのだ。悪名高きゲーメスト編集部で、普通の人がどこまで耐えられるやら…。読んでからのお楽しみだ。「ライター」ってどんな仕事？なんていう素朴な疑問も、この特集で一発解決するはず。なんかちょっといいかも。

●7月5日、まみ姉の本がついに発売！企画が出たのが1年前でホントにでるのか？という感じだったけど、いま現実のものに！発売記念サイン会も企画しているので、ゲーメスト誌上は要チェック！夏コミはもちろん今年も参加するぞ。行列間違いなしの商品を準備しているから、開場直後にブースにたどり着かないとゲットできないものも（かなり含むところアリ）。（販売部より）

表紙の裏をとれ

●まことですが少々描き込みが甘いやも知れません。OKなレベルですが、服が白なのでよけいスカスカ感が目立ってしまうかも知れない…。

最近はゲームといっても、たしなむ程度。オラタンでも殺されまくり。じゃ、仕事のスキマに何やっているのかといえば、プラモをヤスってますがな。ヒゲを。今回はガンバって、十数年ぶりに完成させるのだ！

藤原ひさし

次号GAMESTは
6月30日(水)発売

SHINSEISHA MOOK&NOVEL INFORMATION

DIGITAL Mint デジタルミント

ゲーメスト5月23日号増刊 Vol.3

これで見納め!?

道満清明のコミックス「何?何?何やねん!?」は要チェック!!

表紙のニーナ(ワーズワース)はエルフ渾身の描き下ろしイラスト！
話題作最新攻略&紹介記事が満載のデジタルミント③を見逃すな!!

好評発売中 定価690円(税込)





RISE ～ライズ～ 攻略&設定資料集

コミカルでエッチな『RISE』は、「ななこ」の育成がとっても楽しい。描き下ろしの表紙とコミックもオススメだぞ。

好評発売中 本体価格2000円+税

終末の過ごし方 アートワークス(仮)



アボカドパワーズの
秘蔵っ子
「小池江里加」先生入魂の
描き下ろしが満載！

予価2200円+税

7月発売予定

好評！デジタルミントノベルズ

- ■性紀末BOYS白書 イケてる青春H物語（著:花園乱　イラスト:雅舞羅-L）
- ■光輝の書 I ―神の刻印―（著:前園はるか　イラスト:佐藤かおる）
- ■赤と黒のアイドル（著:水島裕子　イラスト:平野遊也）
- ■エスパー・ミュウ 超おサワがせ学園（著:司悠司　イラスト:ふじみやみすず）

各860円+税で好評発売中

新声社　〒101-8935 東京都千代田区神田神保町1-26　TEL.03-3293-9321　FAX.03-3293-9329

お求めは
全国の書店でお求め下さい。品切の場合は、書店にてご注文いただくか、当社通信販売部「読者サービス部」をご利用ください。
通販のお問合わせ先:フリーダイヤル0120-531917(月～金/10:00-17:00)またはE-mail:dokusabi@shinseisha.co.jp

3DCG特集第一弾

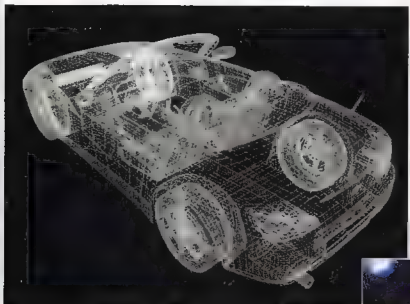
鉄拳TAG TOURNAMENT

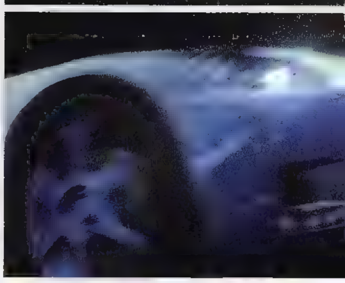
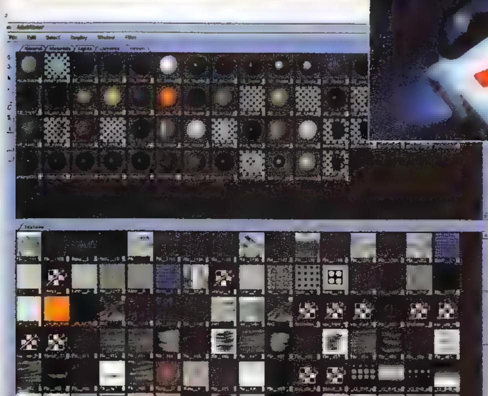
～オープニングムービーができるまで～

協力：株式会社ナムコVS 開発部

この夏発売されるナムコの鉄拳TAG TOURNAMENTでは、デモシーンに3DCGムービーが加えられている。その製作工程を詳細に追いかけることにより、ハイクオリティ3DCGムービー製作の秘密に迫っていこう。

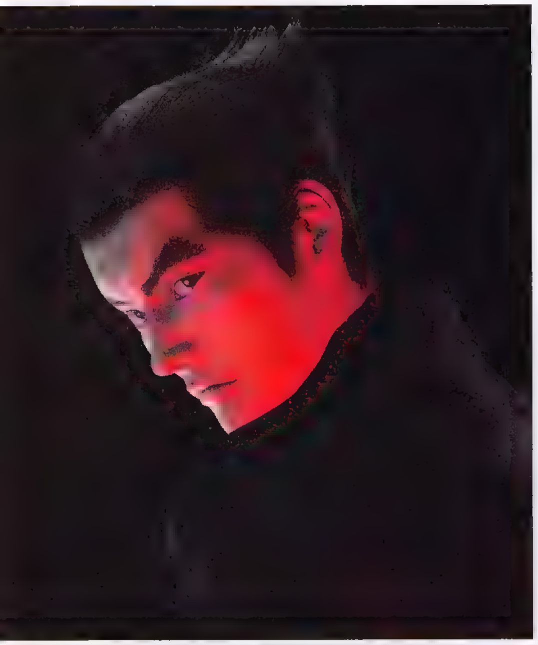
TM






鉄拳TAG TOURNAMENT～オープニングムービーができるまで～

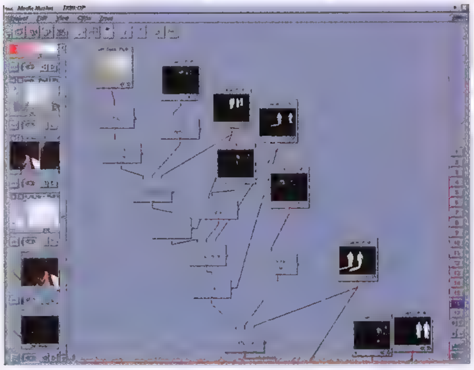




準の髪やスカートのアニメーションには相澤氏のほかにプログラマーが関わっている。



企画・設定の中核である「絵コンテ」の項目では平八カットの絵コンテの一部を掲載。





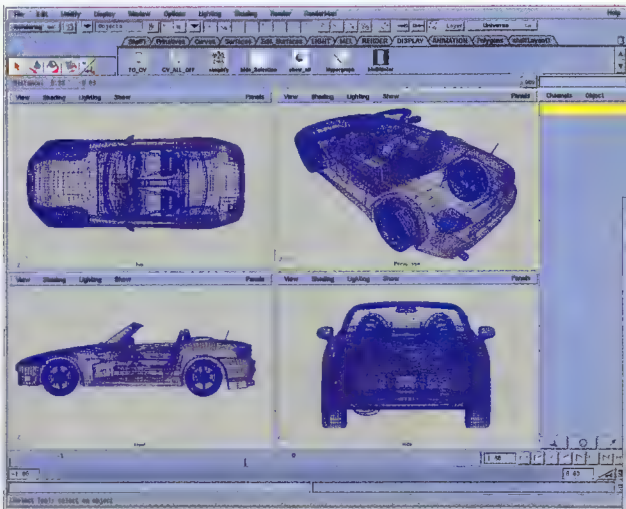
雑踏の中のポールはどのように作られたのか?

ナムコ3DCGクリエイターに聞く、ムービー制作秘話

そのクオリティの高さで名高いナムコの3DCGムービー。あの美しい3DCGムービーとはいったいどんなものなのだろうか？その素朴な疑問に答えるため、製作工程を探っていこう。その過程で3DCGムービーとは何かが解き明かされていく。多くの専門用語が出てくるが、丹念に読めば基本がわかるようにまとめてみた。そしてさらにナムコ3DCGムービーのハイクオリティの秘密を、ムービー製作者相澤氏への直撃インタビューにより明らかにしていく。飽くなき高いクオリティを目指す姿勢が、その裏にあったのである。







これが最前線！鉄拳TAG TOURNAMENT オープニングムービー制作工程

ゲーム業界の内外から、非常に高い評価を受けているナムコのハイエンドCGとムービー。ここでは実際のムービー制作における工程の流れを追って見ていこう！

絵コンテ作成 Step 1





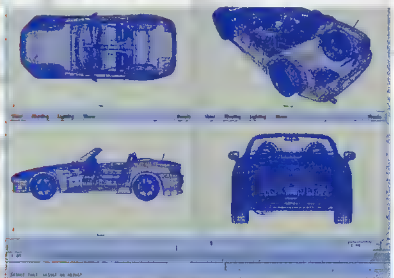
企画段階で決めた内容や総尺（時間）に沿って、全体のイメージをシーン、カット単位で起こしていくムービーの設計図みたいなモノ。今回はミュージックビデオ的な要素が強いため、サウンドと打ち合わせを繰り返して最終的な流れ（コンテ）を作成している。

モデリング Step 2

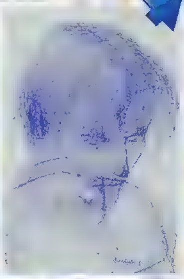
次はムービー上で実際に必要となる人物や車、背景の立体モデルを設定や資料に沿って画面上で作り上げていく。メインとなるキャラクターや、リーが乗っているS2000など、曲面が多いモデルは3DCGソフト「MAYA」でナーブスを使って作成。ちなみに、3Dゲームでもお馴染みのポリゴンへ換算してみると…1キャラクターあたりで約3万ポリゴンと、実際にゲーム中で使われているモデル30体分にもなる。さて、モデリング作業がひと段落したら表面へ張り込むテクスチャを作成。基本的に作成は2Dソフトでおこない、マッピングする段階で色味や質感を設定して、バランスを見ながら修正を加えていく。

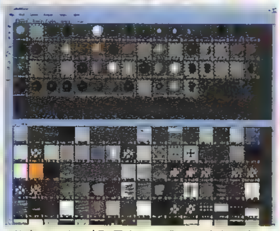


テクスチャを表面へ張り込んでライティング→レンダリングすればハイエンドCGの出来上がり!?



ホンダのオープンスポーツカー「S2000」はキャラより時間をかけて細部まで作り込んである。



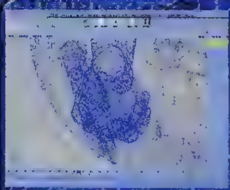


テクスチャ処理とモデルの折り合いを考えながら最終的な割合を決める。

DATA

ムービー：28秒
カット数：約20カット
製作期間：約3カ月
スタッフ：3人
使用ハード/ソフト：
Sillicon Graphics Octane/
Maya,Alias PowerAnimator,
Softimage3D,Media iLLusion

3DCG専門・基礎用語



（画像1）



（画像2）



（画像3）

●ナーブス　NURBS=Non－Uniform－Rational B－Spline　不均等有理化 B－スプライン曲線の略。少ない制御点を元に複雑な曲面を定義できる技術の一つ。なめらかな曲線の表現が可能。

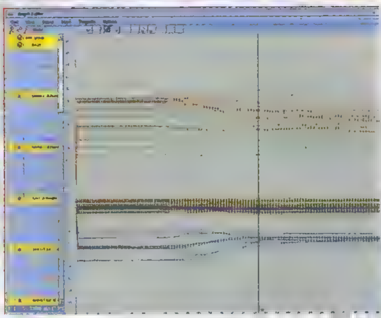
●ポリゴン　図形を構成する最小単位で、多角形の面のこと。一般的に三角形or四角形＝1ポリゴン。
●ベジェ曲線　コンピュータ上で始点と終点を直接指定して、曲がり具合を好きなようにコントロールできる自由曲線の一種。
●テクスチャ　「織物」が転じて、それが持っている表面の模様や材質感を指すようになった用語。
●マッピング　3DCGにおけるマッピングとは、表面に色や模様を張り付けること。また、凸凹を見かけ上作ったりする（バンプマッピング）～マッピング
●モーションキャプチャ　動物や人にセンサーをつけて、その動きを記録し、アニメーションの基礎データとする技術。ちなみに、手作業で打ち込んだものをキーフレームアニメーションという。
●インバースキネマティックス　個々の可動部分に親子関係を設定して、それぞれを連結させて大きな一連の動きを形作っていく技術。
●ワイヤーフレーム　立体を構成する骨格図形のこと。＜画像1＞
●シェーディング　3DCGにおいては陰影（シェード）処理を行うことをいう。＜画像2＞
●ライティング　光源の形や色、方向などを設定すること。また、物体相互の面反射シミュレート技術をラジオシティという。
●レンダリング　3DCG作成の最終過程でする光源計算による色や陰影づけのこと。＜画像3＞
●フレーム　画像を表示、あるいは書き換える速度の単位。～レート

オープニングムービー制作工程

Soft & Hard

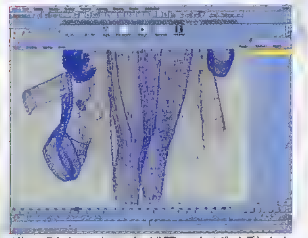
今回のオープニングムービーでは「MAYA」という3DCGソフトを使って、そのほとんどを作成。最終的な画像編集は「Media Illusion」でおこなわれている。簡単にその概要を説明しておくと「MAYA」はモデリングやアニメーション、レンダリングといった一通りの作業工程をこなせるオールインワン型ソフトで「Alias PowerAnimator」「Softimage3D」なども これと同様の設計思想を持つ。ちなみにお値段のほうはというと、どれか1本のソフトで、今は100万くらい。シリコングラフィックス社製のグラフィックス・ワークステーション「OCTANE」に至っては、S2000が買えるくらいになってしまう…。

アニメーション Step 3





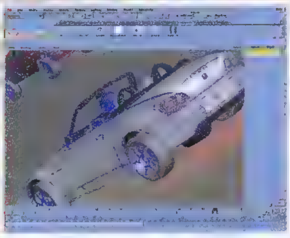
モデルが出来上がったら、今度はそれを配置して動きをつけていく。キャラクターの動きに関しては、出来上がったモデルにボーンを埋め込んで関節を作り、人間の骨格となるスケルトンを作成。これをモーションキャプチャで取り込んだモーションデータを元に、インバースキネマティックスを使って個々の関節をリンクさせて動かしている。



準の髪やスカートが風でなびく動きなど、特殊な部分は独自プログラムで表現。

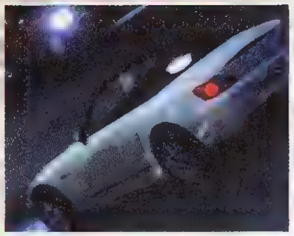


シーン設計 Step 4



モデルの配置や動きをチェックしながら、カメラアングルを設定してシーンを決めていく。この段階まではアニメーションの処理が遅くなるため、テクスチャーなどの情報を反映させないワイヤーフレームやシェーディングで確認。最終的にライティングをする。

レンダリング Step 5



モデリングからシーン設計までで、とりあえず一通りの作業工程が終了。今度はテクスチャーなどの情報を反映した状態で1コマずつ（1/30フレーム）レンダリングして、実際の画像をチェック。問題があれば、前の工程へと戻って部分的な手直しを加えていく。

編集作業 Last Step









まずは人物なしの背景上にモブシーンを構成する人物を順に配置していく。



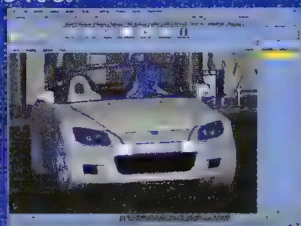


さらに人物を加えていきポールやその手前にくる人物を合成して…完成！

最終工程はレンダリングした個々の画像データを編集して、ムービーへとまとめ上げる作業。単純に画像データを繋いでいくだけではなく、別のレンダリングソフトを使って作成された特殊な効果や、個別にレンダリングされた画像をひとつの画像に合成する作業全般もここでおこなう。たとえば、ポールが街の雑踏を歩いているシーンでは、レンダリングする時間を短縮するために背景と人物が別々にレンダリングされた画像を用意。これを背景からプライオリティをつけて順番に合成して、さらに画像自体の色味などを個々に調整して加工。奥へいくほど人物をぼかしてやることで、うまく遠近感を表現している。

「ポリゴン」と「ナーブス」

すでに3Dゲームではお馴染みの感が強い「ポリゴン」。しかし、ことモデリングに関してはポリゴンモデラーと「ナーブス」と呼ばれる曲線でモデリングしていくナーブスモデラーといった2つの大きな流れに分けられる。ではポリゴンという言葉を聞く機会がなぜ多かったのか？　それはゲーム基板のような性能や容量を制限された環境では、あらかじめポリゴンをベースにした方がポリゴン数を制御しやすいからにほかならない。じゃあ、ナーブスって何？と思うだろうが、簡単にいえばポリゴンの親戚みたいなモノ。ポリゴンが多角形でモデリングするのに対して、ナーブスは自由曲線で作業をするため、曲面の多いキャラなどの表現に適する。しかし、その半面ナーブスはレンダリングする直前までポリゴン化されないため、ポリゴン数の管理が難しくなる。





相澤一樹氏
株式会社ナムコVS開発部
鉄拳タッグトーナメントのオープニングムービーの制作者。この業界事態は6年目、3D制作は5年とのこと。
鉄拳タッグトーナメントオープニングムービーは相澤氏、プログラマー、アシスタントの3名で制作。
相澤氏はムービー制作の全般を行っている。PS版鉄拳3ムービー制作にも関わっており、オープニングはポールとキングのCUTを、エンディングはポールとエディのムービーを担当。

鉄拳TAG TOURNAMENT ムービー制作者 相澤一樹氏 INTERVIEW

ムービー制作での苦労、そしてこだわりはどのようなものであろうか？このオープニングムービーのメイン制作者である相澤氏に聞いてみた。

聞き手：石井ぜんじ
伊勢猫
北裏裕章

リアルに作るだけでは一八にならないんです

ゲーメスト（以下G） イメージ画から3Dに起こすとき、一番難しいのはどんなことですか？

相澤 全然違うものになっちゃうんで、雰囲気をいかに近づけるかってところですね。

うちのキャラクターが着ている服って、普段着ているようなものが多いじゃないですか。それがチープだと変だったりしますよね。革ジャンを革ジャンらしく見せないといけないし、道着だったらシワで道着感を出すのにどのくらい柔らかくって、どのくらいシワがあるのかって。全くデフォルメされたキャラだと多少ごまかすこともできるんですが、リアルなキャラだから難しいこともあるということです。

ですけど、全くリアルな服というわけではなくて、ちょっとデフォルメされていたりとか、マークが入っていたりとかすると、革ジャンだけ見ながら作れるって物でもないんですよ。リアルさと記号化したもののバランスが難しいですね。

ただ人の顔を勝手に作れっていうのなら、結構早くできちゃうんですよ。

キャラだとみなさん思い入れがありますよね。…どうやったら一八に見えるのかってところから考えなきゃいけなかったんです。一八らしさはどこか、髪の毛か、眼球の大きさでとか。リアルに見せるためにいろいろな人の写真をみながら研究したんですが、どうも一八に見えなくて。おかしいなぁと思って、2のモデリングを持ってきて見比べながら、「ここの特長を入れれば見える」って少しずつ一八要素を入れていきました。一八という記号を入れつつリアルに見えないといけないのって難しいんです。

競争意識の高さが求める高さを生み出しています

G ナムコさんのハイエンドCGのレベルは高水準だと思うんですが、凄いと思わせるCGを作り続けていくには開発内の士気も影響してるのでしょうか？

相澤 そうですねぇ…みんなツールには貪欲ですね。ナムコのムービーを見て「俺もこんなの作りたい」という気持ちの人間が入ってきているので、自然に熱が上がっているんですよ。みんな競争意識が高いところで仕事をしているので、それについていかなきゃいけないし、それに勝つにはその中でまた競争があるわけです。

G 全体的に目指そうというところが高いということですね。

相澤 競争意識が高いぶん、そうなっていると思うんです。

ミュージックビデオに負けないくらいカットのひとつひとつにこだわりたい

G 今回のオープニングムービーを制作するために参考にしたものはあるんですか？

相澤 3の時からなんですけど、今まで映画とかあまり見なかったんですよ。映像を作り始めてやっぱり映画も参考になりますし、ミュージックビデオの編集はすごく

インタビューこぼれ話



●ムービー制作で手間かかったことはどんなことですか？
キャラよりも車とかバイクが大変だった。ポールの革ジャン。革の質感を出すのって難しいんですよ。あと、一八の髪の毛とかもちょっと…。

●お気に入りのカットは？
準のとことかは好きですよ。あとS2000には思い入れもあります。車の後ろ（奥）に人を歩かせていたんですけど、車で隠れてわからなくなっちゃいました。

●車とバイクの表現
曲面が多かった。どこまで再現するか悩みどころでした。ムービーならまだしも雑誌の素材用の静止画だと細かく作らないといけないので。テクスチャーもがんばってホンダマークも付けたのに（笑）。

●好きなビデオクリップは？
マイケル・ジャクソンのとかいいですね。結構海外のとか。最近の日本だと華原朋美のビデオクリップとかエイベックス系ですね。フラッシュが入るヤツ。globeは格好良いと思いました。仕事が遅くなって朝帰ると、ちょうどやっているんですよね。それを見ながら「これはいいや」とか思って（笑）。

鉄拳TAG TOURNAMENTムービー制作者 相澤一樹氏インタビュー

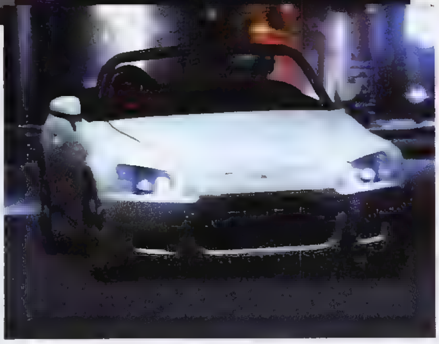
ムービーの中でリー・チャオランが乗っているクルマがこの「S2000」。(S2000：復帰が報道されてその動向が注目されているホンダが、30年振りにFR駆動のオープンスポーツカー「Sシリーズ」としてこの春、日本人の「夢」を乗せて登場したのがこの「S2000」なのだ)

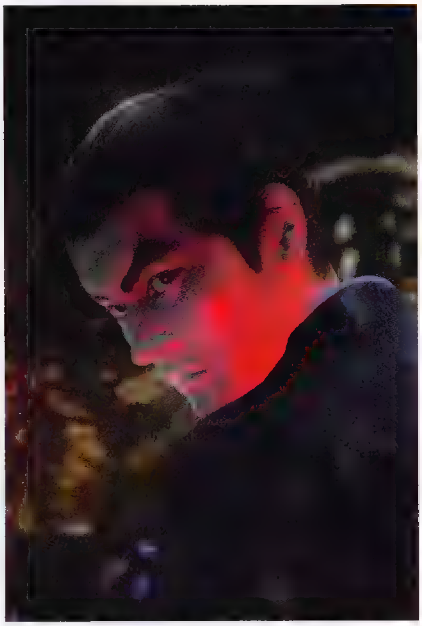






準の風に靡いているスカートや髪に関しては特別な処理が必要であるため、プログラマーの方が行ったとのこと。





一八独特のこの髪の制作には手こずったそうだ。この髪こそが「一八」という記号なのだろう。

参考になりますね。絵コンテ描くときはドバーと借りてきて参考にしました。2週間で20本くらい見ましたよ。仕事終わって家に帰って見て、会社に持ってきて早送りで見ていたときなんかもありました。

G　影響を受けたものとかありますか？

相澤　作品というよりかは「そのカットが好き」というのがほとんどで、ミュージックビデオは他の人より好きな部類ですね。映画を撮っている人に言わせるとあれは映像じゃないとか言ってますけど、僕はいろいろやっているということで評価しているんですよ。

あと、CMをよく見ましたね。CMで何カット使われているのかって調べましたよ。15秒で今は10カット以下ってあまりないですね。例えば4カットで作っているのはほとんどないですね。

最初は15カットを目標にしていました。最終的には20カット数は盛り込めましたけど、速いカットをまわすのにおかしくないよう、なじませるようにする工夫が必要でした。

たとえば、ポールは2カットに見えるんですけど、実際は3カットあるんですよ。やや中央を歩いているところと、寄るところとしかないように見えますけど、その前にポールの顔のアップのインサートがほんの5フレームとか10フレームとか入っているんです。そういう微妙なところでなめらかさをだしています。

今回はカット数が多いので、カットとカットの繋ぎ方をミュージックビデオを参考にしました。ミュージックビデオ業界に近づければと思って作っていましたけど、いかんせん映像作りから全部やっているものでなかなかそこまで到達できてませんね…。

プロとして制作するには全体を見通す目が必要なんです

G　これから目指して行きたいと思っていますか？

相澤　難しいところですね。どうしても期間がつきまとうので、果てしなく時間がもらえればもうそこにあるすべての物を最高のクオリティで作りますよ。色とかライティングとかももっとリアルにできますし。やっぱり商品なんで、そこまでやっちゃうとダメなので、落としどころをどうするかですね。

仕事をしていく上でバランスが重要ですから。3ヵ月の中で一八に2ヵ月かけたら他が出来なくなるかも知れませんしね。

ムービーって特にバランスが重要ですよ。全体を見通したスケジュール管理が大切ですね。10カット中、9カット凄くて1カット変だったらそこが突っ込まれますよね。ほかの9カットのクオリティをちょっと下げたとしてもバランスをとることを考えないといけなかったりとか。

その中で僕の課題としてはライティングだとかカメラを含めた編集をよりよく見せていきたいですね。もともとそっちの畑の人間じゃないので。作業が分担になって少なくなってきたとしても、全体編集のことを意識して作っていきたいですね。

G　今後、ナムコ志望の方やムービーを作りたいというゲーメスト読者へ向けて、コメントをいただきたいのですが。

相澤　いつも漠然と生きていかなければいいですね。目的をもってやっているのが一番だと思います。それが小さい目標でもいいので。それをクリアしていくクセをつけていかないと。

クリアしていくクセをつけていけばそれを認めてくれる人もいると思うので、そういう姿勢が大事ですね。情熱とか、何をやりたいのかという目的意識を持つと大分違いますね。

あとは、会社に入ると遊べませんよ。だから今のうちに遊んでおきましょう（笑）。

G　長い時間ありがとうございました。

このインタビューで思うもの

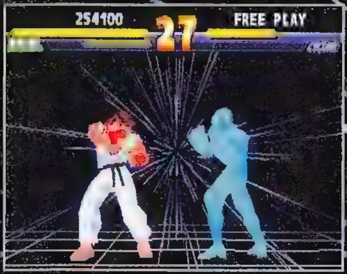
今回自分は3D画像技術にそれほど詳しくなかったので、インタビューでうまく引き出せるかどうか不安だった。しかし実際に話してみると、技術的なこと以上にCGに取り組む姿勢の部分が大きく印象に残った。

その姿勢とは、まず常により高いレベルの映像を作ろうとする向上心である。そんな意識がある集団で切磋琢磨しているのだから、なるほど良いものができるはずだと思った。

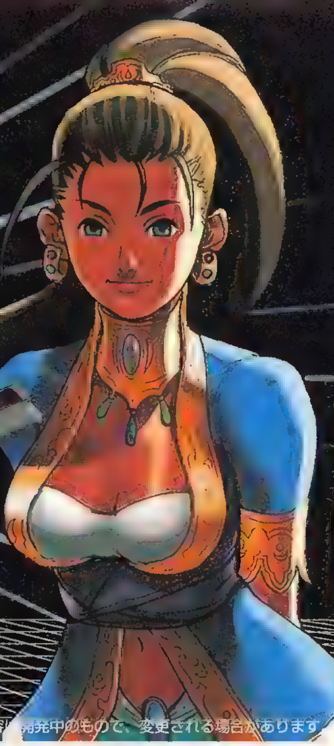
また同時に、CGの技術力に頼るだけでなく全体を見渡してミュージッククリップから学んだり、決められたスケジュールの中で結果的に良いものをつくろうとする「プロ意識」にはすがすがしさすら感じられた。

（ぜんじ）

サイクロイドの復活!?



STREET FIGHTER EX2 PLUS



ゲーム性を明確に伝えるという点で、より間口を広げた本作。サービス精神満載だ！

※画面写真及び記事内容は開発中のもので、変更される場合があります。

さらにユーザーフレンドリーに！

EX2との変更点

一応「マニア向け」ということで。本作デビューの人は、まず次ページから読んでね。

担当：はまー

ゲージバランスに関する変更点

別ページでも触れているが、ここではあくまで「変更点」として見てみよう。ゲージを使った行動が強烈なゲームだけに、このへんはしっかり押さえておきたい。

●ファーストアタック相打ちで、お互いのスーパーコンボゲージが＋25

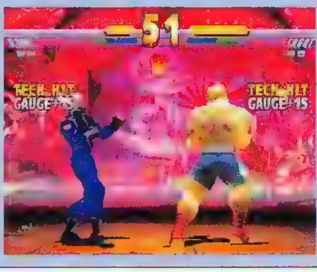
EX2ではファーストアタックが相打ちだった場合、必ずどちらか片方にしかボーナスが入らなかった。しかしプラスではそれが改善（？）され、技の種類や状況に関係なく、それぞれに＋25されるようになっている。

●テクヒットで、お互いのスーパーコンボゲージが＋15

テクヒット、いわゆる「投げ抜け」が起こった時も、それぞれのゲージが15ずつ増える。「待たれて以上」とは言えないぞ。

●移動技でのリバーサルはなくなった

一応、当て身技や投げ技のスカリモーションは例外で、これはリバーサルボーナスが入るようになっている。



頑張って近づいて投げ抜けされてゲージ溜めてエクセルで攻めて…。気合重要。



でも、自分もダウンする投げなどからのリバーサルは健在。

エクセルに関する変更点

エクセルも別ページで説明しているが、ここでは完全に「新しくできる」ようになった点を挙げていこう。それが実際にどういった影響を与えるかは、次号以降で詳しく解説していくぞ。

●同じボタンの技を連続して出せるようになった

要するに、以前はできなかった「立ち強K×α」とか「立ち強P→しゃがみ強P→立ち強P→…」というエクセル連続技が可能になった。

●しゃがみ強Kヒット後に空中で追撃できるようになった

EX2では、エクセル中であっても「足払い」を当てると（特殊なキャラを除いて）追撃は不可能だったが、プラスではエクセル中にかぎり、足を払われて転ぶまでの間に追撃できるようになっている。

●状況に関わらず、すべてのボタンで最速入力ができるようになった

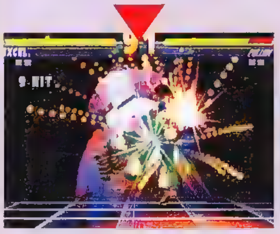
EX2では、特定の条件下で「画面暗転の演出中にボタンを押しっぱなしにすることで、暗転が解けた直後に最速で技を出す」という、先行入力のようなことができた。それがプラスでは完全にシステム化され、発動時の状況、発動に使ったボタン、暗転中のレバー方向によらず、暗転中に任意のボタンを押しっぱなしにしておくことで、必ず最速入力を行うことができるようになっている。

●溜め技の溜め時間が要らなくなった

「←溜め→＋P」というコマンドであれば、エクセル中は「←→＋P」だけで出せるぞ。



しゃがみくらいに対してロクな連続技がなかったキャラも、



大足で浮かせて新生エクセルを叩き込むことが可能に！

その他の変更点

ほかにも、細かい（？）変更点をザッと挙げてみたぞ（BGMとか背景とかは、とりあえず抜きで……）。

●「?」セレクトの追加

キャラクター選択画面の端に、「?」が付いた。そのままカーソルを合わせて選択すると、ランダムで選ばれたキャラで闘うことになる。また、スタートボタンを押しながら決定すると「EXTRA」キャラになり、毎試合キャラが変わるようになる。

●エクセル演出の変更

エクセル中の背景が変わり、キャラに残像が付くようになった。「連続攻撃」っぽさが出てる（?）。

●ガードブレイク演出の変更

ガードブレイク&キャンセルブレイクのエフェクトが変更された。とくに見づらくはないはずなんだけど、慣れないとやっぱり「くらえる」。

ひとりでも退屈させません

CPU戦のススメ

EX2プラスのCPU戦は一味違う!!
っていうかボーナスステージが楽しい。

担当　ぴく

充実のCPU戦!?

前号のコラムで西谷氏が「CPU戦を充実させたい」と語っていたのを覚えているだろうか?

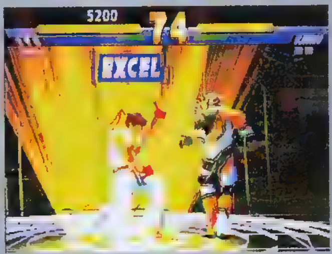
その言葉通り、今回のEX2プラスでは趣向をこらしたボーナスステージが用意されている。闘う相手も、多過ぎず少な過ぎずの全7キャラ。また2戦目と4戦目の後に、それぞれボーナスステージが入るので、テンポよく戦闘をこなしていけるぞ。



全7戦の合間に2回のボーナスステージがあるぞ。

このボーナスステージも、なにかをブッ壊して点数が入るだけというその場限りのタイプのものではなく、成功すれば次のラウンドでナイスな特典（詳しくは下参照）が付くという形式になっているので、より真剣に取り組めるようになっている。

全体的にCPUキャラの攻撃パターン（攻撃の連携）を看破するのもそれほど難しくはないので、初～中級者にとっては、対戦台に突っ込んでいく前のいい練習相手になってくれるはずだ。まずはCPU戦で、ガッチリとスーパーキャンセルやエクセルを使った連続技の練習をしておくといいぞ。



対戦で必須のエクセルやスーパーコンボをみっちり練習しておこう。

エクセルを使って倒せ

青い半透明のポリゴンキャラ・サイクロイド。単なるサンドバッグかと思いきや、なんとコイツはエクセル以外の攻撃を受け付けないという、なかなかのツワモノ。



スーパーコンボすらも素通し。ある意味強いかも。

プレイヤーに与えられるのは30カウントのタイムと3本のゲージ。エクセル3回以内でサイクロイドを倒すのがボーナスステージ成功のための条件だ。

見事サイクロイドをブッ倒すと、次のラウンドはエクセル使い放題という特典がついてくるぞ。

目指せ!? 大ダメージ

エクセルに関しては次ページでも詳しく触れてあるが、大ダメージを与えるための基本方針はなるべく違う技を当てるということ。

EX2プラスではエクセル中に同じ技を続けて出せるようになっているので、ヒット数だけを稼ぐのは簡単だが、それではダメージはあまり高くならない。しゃがみと立ちの攻撃をおり混ぜて、なるべく違う技を当てていくようにしよう。

エクセルが切れた直後でも、エクセル中に浮かせた相手への追い打ちなら、エクセル中の攻撃とみなしてくれるので、キャラによってはエクセルが切れる前に大足払いや必殺技で浮かせておいたほうがいいこともある。



エクセル中に浮かせれば空中追い打ちもダメージになる。

エクセルに必殺技を盛り込むキャラは、レバーを回し過ぎてスーパーコンボが暴発しないように注意しよう。

ボーナスステージ終了後にはマックスのダメージやヒット数を表示してくれるので、自分のエクセルの完成度の目安になるぞ。より大きなダメージを目指して改良を加えていこう。



終了後は自分のエクセルのダメージを表示してくれる。

人工衛星を破壊しろ

軌道を外れてしまった人工衛星が地球に衝突の危機。というわけで、速やかに衛星を破壊してしまうのがこのステージの目的。

衛星はゆっくりと降下してきて画面の真ん中ぐらいの高さで静止するので、ジャンプ攻撃や上方向に攻撃する必殺技、スーパーコンボなどでダメージを与えよう。

ただし、このステージでは自由に左右に振り向けるため、必殺技を入力しようとするとキャラの向きが変わってしまうことがある。必殺技（特にスーパーコンボ）を出すときは、いったん空ジャンプして空中でコマンドを入力するといいだろう。

途中、隕石も降ってきてプレイヤーの邪魔をするが、この隕石も破壊可能だ。ぷちぷちツブして点数を稼ぐことにしよう。



上に攻撃するスーパーコンボを使ってみよう。

このボーナスステージも、ゲージ3本の状態からスタートするが、衛星にダメージを与えたり隕石を撃墜したりすることでゲージは増えていくので、エクセルやスーパーコンボも積極的に使っていくといいぞ。

衛星は本体とそれを取り巻く3つのパーツから構成されているが、衛星を破壊するためには、本体を狙ってダメージを与えればOK。とは言ってもサイドパーツも壊せば点数になるので、急ぎの用事でもなければ、いっしょにブッ壊しておこう。

見事、人工衛星を破壊できたら、次のラウンドは20カウントの時間制限付きながら、ゲージ使い放題の特典が付く。エクセルのみならず、スーパーコンボやガードブレイク（CPUはあまり食らわないが）も無制限に使える。

次のステージには、あの強敵ガ○○が控えているだけに、ここの衛星は確実に仕留めておきたいところだ。

衛星を時間内に破壊できないと、地球崩壊のショッキングなシーンを目の当たりにすることになるぞ。



衛星を破壊できないと、めりっと地球が真っぷたつ。なんか世紀末な感じ。

輝け、オレの拳!!

コンボゲージ活用法

スーパーコンボを始めとして、大ダメージを狙うには不可欠のコンボゲージ。上手に溜めて上手に使おう。

担当：びぐ

体力ゲージの下に表示されているコンボゲージ。このコンボゲージ（以下ゲージ）は必殺技を出したり攻撃を受けたりすることで増加する。そしてこれが一定量溜まることで1個分のゲージとなり、それを消費することでスーパーコンボ、ガードブレイク、エクセル、メテオコンボ（ゲージ3個を必要とする）といった特殊な攻撃を繰り出すことができる。

常に残りのゲージ量を意識しつつ、ゲージを使った攻撃と上手に付き合っていくのがEX2プラス業界を生き抜いていく秘訣だ。

ゲージの増加について

ゲージを増加させるには以下の方法がある。

・攻撃を当てる（ガード可）
・攻撃をくらう（ガード可）
・必殺技を出す
・ファーストアタックをとる
・テックヒットをとる
・リバーサルを出す

特に後の3つは、意識して狙えば、より効果的にゲージを溜めていける。

ファーストアタックをとることで増えるゲージ量は25。ゲージ1個の長さは50なので、実に半分を稼げることになる。ちなみにファーストアタックが相打ちの場合は両者にゲージ＋25されるようになった。



ファーストアタックを取れば一気に闘いは有利になるぞ。

テックヒット（投げ抜け）は投げた側、投げ抜けした側のお互いのゲージが15ずつ増えるようになっている。

リバーサルもゲージを15稼げるので、スキの少ない必殺技を持っているキャラは意識して狙ってみよう。相手の飛び道具をガードした後などが狙い目だ。ただし、やりすぎに注意。

スーパーコンボ

スーパーコンボは威力が高く、無敵時間を持つものも多いので単体でも強力な攻撃である。

それに加えて、スーパーキャンセルという特別な要素も持ち合わせており、スーパーキャンセルを使えば本来はキャンセルのかからない通常技や必殺技にさえキャンセルをかけることができるので、高威力の連続技を狙うときには欠かすことのできない存在である。

また必殺技の硬直をスーパーキャンセルで解消することも可能なので、うっかりスキの大きい必殺技をガードされたときもある程度のフォローはきく。

スーパーコンボでフィニッシュすると、倒したときに特別な演出が入る。スーパーコンボ×2、×3となるにつれて演出も派手になっていくぞ。



波動拳をスーパーキャンセルして真空波動拳へ。さらに真空波動拳から真空竜巻旋風脚へつながるぞ。

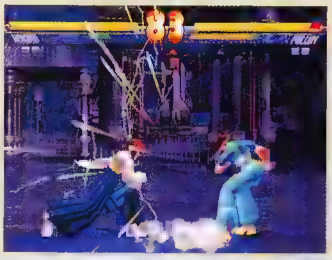
ガードブレイク

ガードという防御手段に対抗する方策のひとつに挙げられるのがガードブレイク。いわゆるガード不能技なので、相手がガードしていても関係なくダメージを与えることができる。

攻撃の発生が遅いという短所はあるが、ヒットさせれば相手はよろけ状態になって、しばらく動けなくなってしまうので、そこに追い打ちして追加のダメージを与えることもできる。

類似品に必殺技やスーパーコンボのモーションをキャンセルして出すキャンセルブレイクというものがある。こちらのほうは、よろけ時間が大幅に短くなっているので、跳び込みからの連続技までは決められない。

ガードブレイク、キャンセルブレイクとも警戒している相手には極めて当たりにくいので、自キャラのガードブレイクの発生の速さ、リーチの長さなどを考慮して、なるべく相手の意表をつくような使い方をすれば最大限の効果を発揮してくれるはずだ。



ガードブレイクがヒットすると相手はよろける。イタ～い連続技を決めてやれ。

メテオコンボ

スーパーコンボの発展版で、ゲージ3個と引き換えに絶大なダメージを与えることができる。演出もハデハデなものから笑えるものまであるので、機会があれば決めていきたいところだ。

スーパーコンボと同じようにメテオコンボでスーパーキャンセルをかけることもできるので、連続技に組み込むことも可能だが、その場合ダメージは著しく低下してしまうので注意が必要だ。

メテオコンボは一度発動してしまうと、当然ゲージが空っぽになってしまうので、そこから先の闘いは多少なりとも不自由な思いをすることになる。単発のメテオコンボよりも、スーパーコンボやエクセルを3回使ったほうが大きなダメージを与えられることも多いので、メテオコンボを使うときには、その場その場での適切な状況判断が必要になるぞ。



メテオ単体だとこれだけの威力を誇るが、

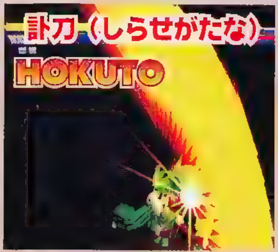


連続技にしてしまうと、こ、これだけしか…。

メテオギャラリー

スペースの都合で4キャラ分だけメテオコンボを展示。残りのキャラは、待て次号。









より使いやすく、よりマニアックに

EXCELを知る！

「EX」シリーズの基本を覆すだけのパワーを秘めたシステム、それがエクセルだ！

担当：はまー

エクセルってナニ？

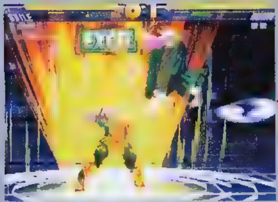
まずは「EX2」を知らない人のために（知っている人には復習も兼ねて）、エクセルの基本的なことから説明しよう。

エクセルとは「EXTRA CANCEL」の略で、言ってみれば「普段できないようなスゴい連続攻撃を叩き込むことができる」システム。カプコンのゲームを例に取ると、「ストZERO2」のオリジナルコンボがそれに近い。EXシリーズは単発技での駆け引きがメインになることが多いが、エクセル中だけは、さまざまな通常技や必殺技を間断なく繰り出すことが可能になっている。もちろん連続技にも使えるし、足払いからしゃがみガード不能技を出すなど、連携にも使える。

さて、実際にエクセルを発動するときの操作は、**強弱の違うパンチ+キックボタン同時押し**となっている。強弱が同じだとガードブレイクが出てしまうので、「中パンチ+弱キック」や「弱パンチ+強キック」など、斜めに押すこと。

ただ、**エクセルの発動にはスーパーコンボゲージを1つ使用する**。いつでも気軽に使えるわけではないのだ。

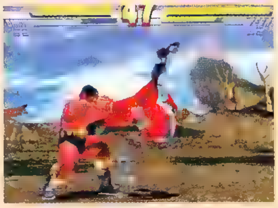

まずは、自分が自由に動ける状態であることを確認。


地上・空中や、レバー方向によらず発動してくれる。

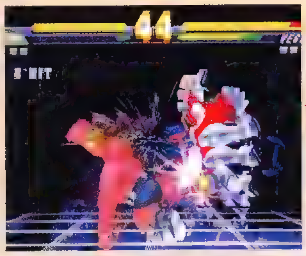
スカして反撃！

連続攻撃が魅力のエクセルだが、実戦では「いつ」発動すればいいのだろうか？エクセル自体は通常技や必殺技からキャンセルして出すことはできないので、安易に「連続技の一環」として使うことはできない（ただし工夫すれば、キャンセルを用いない連続技などに組み込んでいくことは十分可能だ）。

じつは、エクセルの大きな役割は「防御」的な使い方、つまり相手の攻撃に対する割り込みに真価を発揮する。エクセルには発動直後から長めの無敵時間が設定されていて、これは大体発生の早い技（弱攻撃など）であれば、相手の攻撃を無敵でスカしている間に一方的に反撃できるぐらい持続する。操作も、スーパーコンボのようにに複雑なレバー捌きを必要としないので、不意のガードブレイクなど、とっさの時でも素早く反撃に転じることが可能。「**相手のキツい攻めに対してエクセルを発動、無敵の小技で割り込んでそこから連続技をつなぎ、一気にダメージを与える**」というのが、エクセルの基本的な活用法だ。


スーパーコンボでの割り込みが難しいラッシュに対しても、


同時押し連打で一瞬のスキに光ることができる。


相手の攻撃をスカしたら、キッチリ反撃していこう。

ガードされてもあきらめるな！

エクセルのもうひとつの利点、それは「ヒットしなかった場合でもフォローが効く」ということ。割り込みスーパーコンボはガードされたりスカったりするとそのフォローが大変だが、同じような状況でエクセルを使っておけば、連携に切り換えたりガードして様子を見たりということも可能になってくる。

転じて、**ガードしている相手の目の前でいきなりエクセルを発動し、無敵時間中に投げや下段攻撃などの選択を迫っていく**というのも、慣れてくれば有効な戦法だ。うかつにジャンプできないこのシリーズだが、ゲージがあれば話は別。空中でもエクセルは発動できるので、対空技をスカしてジャンプ攻撃から連続技を決めたり、空中多段攻撃でガードを崩していこう。


光ったはいいがガードされそう、という時は、

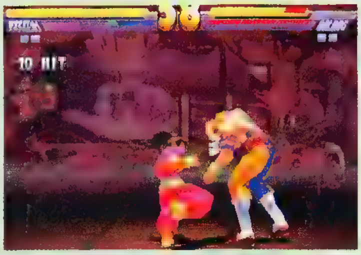

ちょっと歩いて投げてやろう。

驚愕？落胆？エクセルの攻撃力

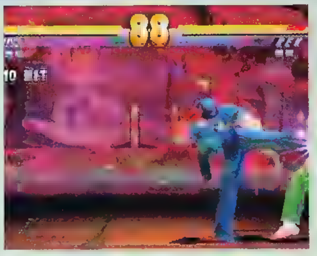
以上のように、エクセルは非常に実戦的、とくに上級者相手では「できないとお話にならない」レベルの価値がある。しかし、なかなか面倒な問題が1つ。それは、「**適当な技を適当につなげるだけでは、雀の涙程度のダメージにしかならない**」というものだ。

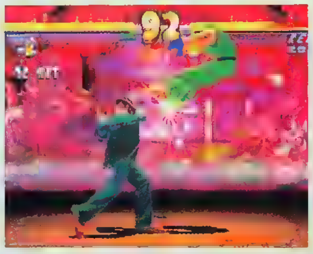
エクセル中の技は、基本的に攻撃力が通常時よりも低くなっているうえに、1回のエクセル中で同じ技を何度も使うと、さらに威力が減ってしまう。焦って（面倒がって）同じ技を10発ぐらい入れたところで、せいぜい強攻撃1発分程度にしかならないのだ。

エクセルを実用的なものにするには、先に挙げた戦術的な要素を理解するのはもちろん、それと離れたところで「連続技の研究」という課題をこなす必要がある。威力を取るか、つながりやすさを取るか？はたまた特殊なつながりかたを模索するか？そのへんの組み合わせを考えるのもまた、エクセルの醍醐味の1つだろう。



エクセル自体のダメージより、終了後に通常のコンボへつなげたほうが高威力になる場合も。


前進する技は便利だが、それだけではこの程度。


なるべく多くの技を混ぜていけば、これだけの違いが出る。



格闘技通信

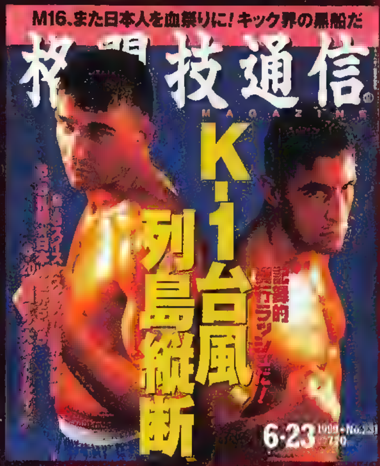
featuring ゲーメスト

武力対談

格闘技通信	朝岡　松井
SNK	梅本
ゲーメスト	石井ぜんじ、こーじ山下、マッスル北裏、CHU、スー、珈琲ふりーく

プレイ中に気になるのが「格闘技通信」さんの広告。武力は格闘技通信に認められたのか？「格闘技観戦のプロ」である格闘技通信編集者に聞いてみた！

格闘技通信／ベースボール・マガジン社







武力の印象 interview

ゲーメスト（以下G）　「武力」をプレイされてどんな印象をお受けになりましたか？

朝岡　今までの格闘ゲームと比べ、より現実に近いっていうか、実際の格闘技の試合に近い感じがします。ルールとか、トーナメントとか判定とか、そういった設定の部分も現実にあるものですし。

G　現実的というわけですね。

朝岡　今までの格闘ゲームというのはメルヘンの世界というか。光線が出たりとか、女の人と男の人が互角に戦ったりとかだと思うんですけど、このゲームはより実際のアルティメット大会に近いんで、格闘技通信を読んでるようなマニアックな、本当に格闘技が好きな人にとって特に興味があるゲームだと思います。

G　格闘技通信の読者さんにピンポイントではまりそうなゲームですよね。

朝岡　はい。今までの格闘ゲームだと、どのキャラを選んでも闘い方はあまり変わらないと思うんです。例えば中国拳法家を選んでも、プロレスラーを選んでも、基本技のパンチとかキックは共通して使えますよね。だから、格闘技で戦っているっていうよりはキャラに感情移入して戦っているんだと思うんですよ。

G　そう言われるとそうかもしれませんね。

朝岡　でも武力はキャラというより格闘技で戦っている感じが強いです。例えばソコロフなら「アマレス」に感情移入できる。そこが面白いです。

interview

G　具体的にはどこで「格闘技」を感じられましたか？

朝岡　色々ありますが、例えばアマレスで相手を持ち上げてフロントスープレックスを決めた後、アンクルホールドっていう相手をくるくる回す技があるんですけど、そういう技の連携とかですね。現実の格闘技でも定番になっているものなんですよ。

G　格闘技通信さんならではの見方ですね（笑）。

朝岡　あと、柔道の選手は「引き込み」っていう技があるんですけど、相手を掴んでそのまま寝技に持ち込むんです。これはアルティメット大会でよく使われる戦法ですけど、それがそのままゲームに出ていて、すごく現実の格闘技を研究して作られているなあと。

G　以前「武力」の開発者の方にインタビューしたときにも、その「引く」という感覚を表現するためにレバーで攻撃するという操作系を採用したと言っていましたよ。

朝岡　やはり実際の格闘技の醍醐味は相手と打ち合える中間距離なんです。そこに身を置いたときの攻防が一番の勝負所です。武力も近づいたり離れたりというよりは相手と打ち合える距離での体のコントロールに重点を置いている。そのためにレバーでの攻撃というのが使われているように感じますね。多分格闘技が好きな人なら「レバーで攻撃」という操作によって、より自分が戦っているような雰囲気を感じられるんじゃないかな。


迷わずソコロフを選ぶ朝岡さん。

G　アマレスの操作をアッと

いう間にマスターされましたが、やりやすかったですか？

朝岡　やりやすかったですよ。特に組み技系の格闘技ですね。組んだ間合いになってから体重移動で投げを決めるので、レバーを倒すことで前後に相手を投げるというのは非常にしっくりきました。

格闘版タックル対策 interview

朝岡　あとこれは発想の問題なんですけど、レスリングでアマレスがあるのがいいです。レスリングというとどうしてもプロレスにいきますから。でもアルティメット大会とかでは、アマレスの「タックルで倒して相手の上に乗っかる」戦法が強いと実証されているんですよ。武力はアマレスでタックルを使ってバンバン倒す戦法を再現できて面白いです。

G　強いタックルに対して、実際の格闘技ではどういった対策がなされていますか。実はゲーム内でも強くて困ってるんですよ(笑)。

朝岡　タックルは一歩すかすことができれば間が空くんです。そこから打撃でポンポンといけばなんとかなるかな。

G　それだ！(笑)。

朝岡　もう一つ、「エサをまく」っていうんですが、当てる気のない打撃を出すんですよ。それに反応してタックルをしかけてきたところに、カウンターの打撃を当てるっていうのがセオリーなんですけどね。


タックルは「かわす」。格闘技のセオリーだ！

G　非常に参考になります。武力の中でもそういった対策しかないんじゃないかな。武力って、格闘技の知識が役に立つのかも(笑)。

朝岡　普通の格闘ゲームをプレイすると、やはりゲーム好きの人にはかなわなくて、技をバンバン出されて負けるんですよ。畜生、こんなの格闘技じゃねえ、ボタン暗記だけだって(笑)。悔しまぎれに思ったりします。これで仕返しできそうな気がしますね。

松井　ゲーム好きな人と格闘技好きな人が武力で戦って格闘技好きの人が勝ってほしい。

G　なるほど。格闘技の知識で勝つわけですね。

松井　負けた人は格闘技について勉強。そのために格闘技通信を買ってほしい(笑)。

G　いいオチだ(笑)。

朝岡　ともあれそういう話が真面目にできるのも、武力ならではといった気がします。

G　ゲーム視点の攻略と、格闘技視点のセオリーが同じになるというのは面白いですね。

現実が見る夢 interview

G　武力の魅力としてアルティメット大会の第一回などに近い感覚があると感じましたがいかがですか？今でこそアルティメット大会は数多く開催されていますが、選手の流派は限定されてきてますよね。でも「武力」は出てくる選手の流派が全部違っている。

朝岡　一番夢があった頃です(笑)。現実の方で失われてきた夢を、久しぶりに見ることができた気がします。

G　本来の「なんでもあり」という形に近いような？

朝岡　今はアマレスの選手も、アマレスの技で戦うだけではなくて他の流派の戦法を取り入れている。みんなが「バーリトゥード」っていう競技の選手になっているんです。武力は昔みたいに自分の流派の技で戦っていますね。

G　最近は適応しずらいのかスモウレスラーやボクサーを見ませんが。あと、怪しい私服警官とか用心棒とか(笑)。


聞き手のゲーメスト、総勢６人(笑)。

朝岡　たまに出てくるんですが、すぐボコボコにされちゃって(笑)。やはり最初の頃は色々夢がありましたよ。ボクサーはグローブはめていると掴まれたときに対処できないから、利き腕だけグローブはめて、反対の手は素手とか、面白かったんですけどね。

G　では武力に入っていない格闘技で、入れて欲しいものはありますか？

朝岡　割と出尽くしてますが、しいて言えば柔道よりは柔術。現実でも強い格闘技なので。

松井　一発KOがあったら面白かったかも知れません。チョークスリーパーという技は決まったらほとんど逃げられないんです。打撃でも一発すごいのが決まったら一発でKOだし。100回に1回とかでもいいから。

G　究極のKO。どこかのゲームにあったような（笑）。

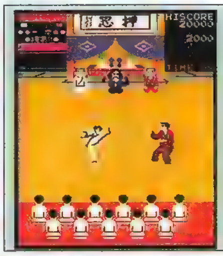
空手道[illegible] interview

G　さて、ゲームをやらない格闘技ファンの人が武力をプレイするにあたって、なにかアドバイスとかありますか？

朝岡　既存のゲームは現実離れしてるから格闘技の知識はあまり役にたたないですが、武力なら実際の格闘技の戦法をそのまま持って来れる気がします。僕がアマレスを選んだのも、アマレスならタックルでガンガンいけば強いだろうと思ったからだし。操作も最初戸惑いましたけどすぐ慣れたし。

G　今の人にとっては操作は左レバーが基本だから、違和感があるかもしれませんね。家庭用のパッドでも、左が十字キーですし。そういえば15年ぐらい前のゲームで元祖格闘ゲームっていう感じなんですけど、空手道っていうゲームがあるんですよ。

空手道とは…
データイーストによる、アーケードゲーム界で初の格闘ゲーム。1984年。



朝岡　あ、それ知ってますよ！両方レバーのやつでしょう？好きですよあれ。

G　すばらしい！まさか話が通じるとは（笑）。確か左が攻撃で、右が移動だったかな。

朝岡　いや、両方攻撃みたいなもので、左右にレバーを開くと後ろ回し蹴りとか…。

G　ヤバい、知識で負けた！

他のG　（白い目)。

朝岡　最近までやってたんですよ（笑）。高田馬場に古いゲームを置いてあるゲームセンターがあって。

G　牛を倒す！とか。

朝岡　そう。そのへんも格闘技の夢です（笑)。

寝技の夢 interview

朝岡　夢と言えば、合気道の技で他の格闘技と戦うのは、現実のアルティメット大会の一つの夢なんですよ。合気道みたいな武道系の格闘技がああいう大会で通用するのか？昔でいうと植芝盛平みたいな人が巨体の外国人を合気でさばいて倒せるかっていうのが、格闘技ファンの一つの夢です。それが現実より早くゲームで再現されている。

G　夢がつまったゲームですね(笑)。

朝岡　ボクらの中ではある種の諦めがあったんです。一般層に受けるのは打撃系の格闘技だと。ゲームやるのは格闘技ファンばかりじゃありませんから。

G　打撃系はわかりやすい。

朝岡　難しいことだと思うんですよ。アルティメット大会をゲームにするというのは。その点武力はよくできていると思います。寝技などの膠着状態をうまくとっぱらって、面白い範囲内で現実に近く仕上がっているっていうか。



G　寝技というと、地味な感じがしますよね。

朝岡　スピードがないんですよ。寝技って。それから、上から見ないとわからない。どこが極まっているのか、素人の人には何が痛いのかわからないでしょうし。ダイナミックな動きならまだいいですが、指一本の違いで痛みが変わるとか、その辺はゲームじゃなかなか厳しいですよね。

G　打撃系に注目が集まる中、武力はあまり陽のあたらない格闘技の形を世に出したと思いますが、そのあたりに対する共感ってありますか？

朝岡　あります。我々も「格闘技通信」でマニアックなのを応援してますから！K-1などももちろん扱いますが、誌面的に売りにならないものでも、素晴らしいものは掲載して、応援していく。こういうゲームを作ってくれて、逆に一般の人に受け入れられるのかな、なんて心配しちゃったりするんですが(笑)、意味合い的には、我々がやっていることと同じだと思うんです。

G　おお！開発の人がいないのが悔やまれますね。本日はありがとうございました。

仕組みを知れば、もっと面白くなる！

タイプ別の基本方針を考える

担当：若人&ちゃっきー

対戦でどんな風に技を狙いにいったらいいのかがイマイチ分からない…なんていう人はいないだろうか。ここではそんな人のために、タイプ別の戦術を前回よりも少し詳しく突っ込んでみよう。方針が1つ分かれば、視界が一気に開ける。『武力～ブリキ・ワン～』はそんなゲームなのだ。

打撃タイプ

該当するキャラクター
- 凱
- パイソン
- パヤック
- リョウ
- 宗
- ヨンソン
- （・暁丸・デュガリ）

打撃キャラの基本方針

『武力～ブリキ・ワン～』の特徴として1つ挙がるのは、「技をガードされたあとに反撃を受けやすい」ということ。打撃が強いキャラだからといってバンバン技を出していると、ガード後の反撃のみで負けてしまうことになる。

そこで重要になるのが、連携技の活用だ。段数の多い連携技を用意し、途中止めで相手の反撃ポイントをずらす。ここにディレイ（タイミングを遅らせて連携を出すこと）を混ぜれば、そうそう反撃されることもなくなるはずだ。

また、連携技は初段がヒットしていれば連続になるものがほとんど。途中止めを意識しつつもヒットしていたら最後まで出す…なんていうことができると心強い。

もちろん、投げを持っているキャラならそれを使ってもいい。あくまで打撃を主体にしつつ要所で投げを使い、効率よくガードを崩していこう。

また、リング際に追いつめた際には、迷わず連携技を最後まで出し切ってリングアウトを狙う。相手を落としてしまえば反撃を受けないことはもちろん、判定のためのポイントも稼げるぞ。


リングアウトを狙えるときは連携を出し切る。リョウの龍虎乱舞は最適。

Point ガードクラッシュを狙え！

ガード耐久値を減らすことによって起こるガードクラッシュも、打撃キャラにとって重要だ。耐久値は上半身と下半身で別に設定され、前者は上・中段の打撃、後者は下段の打撃をガードするごとに減少。当然、威力の高い攻撃ほど大きく削ることができるぞ。

また、耐久値の回復は時間経過のみ。攻撃を当てたり、リングアウトさせたりしてもしっかり残っているのだ。

ガード耐久値は、ガードモーションの変化で確認できる。よろけるようなガードポーズが見えたら、すかさず攻め込もう。各キャラ別のガード耐久値は、左の表にまとめておいたので参考にしてほしい。



クラッシュ寸前の相手はガードモーションが変化する。ここを見逃すな！

キャラ別ガード耐久値表

対下段	ガード耐久値	対上・中段
第1グループ：リョウ、パヤック	高	第1グループ：暁丸、パイソン、ヒディング
第2グループ：凱、ヨンソン、暁丸、ヒディング、宋	↕	第2グループ：リョウ、パヤック
第3グループ：ソコロフ、パイソン、デュガリ、貴人	↕	第3グループ：凱、ヨンソン、宋
	低	第4グループ：ソコロフ、デュガリ、貴人

編集部調べ

タイプ別の対策法

VS 打撃タイプ

打撃タイプを相手にするときは、ガードをまず第1に考える。単発系の打撃技や、連携技の最後をガードできたらすかさず反撃だ。反撃する際には距離に注意し、近いなら出の早い攻撃、遠いならリーチの長い攻撃といった具合にしっかり使い分けよう。

連携の途中止めは、隙が大きいもの、小さいものを覚えること。隙が大きければ、止まったのを確認してからでも反撃が間に合うぞ。一方、隙が小さいものは様子見で打ち切りを待つのが基本。あまりに派生技を出してこないなら、思い切って反撃しよう。

一部、投げを持つ打撃系キャラもいるが、投げ自体の種類が少ないので対応しやすいはず。ガード主体で闘いつつ、投げに対してはしっかり抜け、または返しで反応したい。


打撃技は隙が大きい。ガードクラッシュに注意し、反撃を叩き込もう。

VS 投げタイプ

投げ系のキャラに対しては、まず返し&抜けのタイミングをしっかり覚えること。種類が多いので慣れるまで時間はかかるが、体に覚えさせてしまうぐらいの気概でいこう。

ただし、一部抜けも返しもできない投げもある。なので、投げ系のキャラを相手にするときは常に間合いを計りながら闘うことを基本にしよう。


バックステップで相手との間合いを計り、投げ技やタックルをかわす。

投げをかわしたら、すかさず反撃を叩き込む。また、リアクションの絡む出の遅い投げ技に対しては、見てから下段蹴り系で止めるのが理想だ。

VS 当て身タイプ

上・中・下段を散らし、的を絞らせないのが一番。タックルなどの「当て身で取れない技」を使うのもいいぞ。貴人以外は取れる技も限定されるので、それほど問題はない。



打撃の振り分けはもちろん、当て身では取れない攻撃を使っていこう。

投げタイプ

該当するキャラクター
- ・ヒディング
- ・ソコロフ
- ・デュガリ
- ・暁丸
- (・凱)

投げるまでの布石

投げを決めるシチュエーションを作る方法は大きく分けて2つある。まず1つめは、打撃を使ってガードを固めさせ、そこを投げる方法。打撃もそこそこ持っている暁丸などは、その代表例だ。判定の強い打撃技を警戒させ、相手がガードを固めたところに投げを狙っていこう。また、ヒディングの水平チョップ→グラップのような、打撃からの連携投げも強力だ。

それに対し、ソコロフのように打撃技がほとんどない場合は、技の隙を投げるのが主体になる。相手の技をガード、またはかわすことを考え、隙を見せたところにキッチリ投げを決めていこう。

ここでポイントになるのは、姿勢の低い投げ技。相手が投げを警戒して隙の少ない技を乱発してくるようなら、こういう技が効果を発揮する。片足タックルなどが代表例だ。



投げタイプでも打撃は必要。これが牽制となり、投げへの布石にもなる。

Point 返しのない投げ技を使おう

最初のうちはバンバン決まる投げ技だが、相手が慣れてくると投げ抜けや返し技をくらうことも多い。そこで、投げを狙う際には最低でも返し技のないものを主体にしよう。返し技をくらうと、投げた側がダメージをくらうのに対し、投げ抜けは五分に戻るだけ。実は、返しよりも抜けのほうがシビアなことも重要だ。

また、返し技の有無はキャラによって異なるのもポイント。こういう細かな違いも覚えておくと、対戦で大きく役に立つ。投げ抜け、返し技関連の細かい話については、次号で詳しく紹介する予定だ。中には、返し技、投げ抜けともに存在しない投げ技もある。



投げ抜けはされても問題ない。その後の読み合いに素早く移行しよう。

パワーバランスゲージに注目!

投げの決まりやすさがパワーバランスゲージと大きな関わりを持つことは、以前にも紹介済み。ここでは、その関係を詳しく紹介しよう。

投げが決まった瞬間パワーバランスゲージが左右に振られる。このとき、「ゲージの中身」が中心にある三角マークから外れると投げが成立。ゲージが白く光る。逆に、ゲージの中身が中心を超えなかった場合は赤く光り、投げは不成立。抜けや返しをしなくても、はずれてしまうというわけだ。関係があるのはあくまで「ゲージの中身」であることを考えれば、パワーバランスゲージを減らすことがいかに重要かが分かる。

ちなみに、ロックゲージもパワーバランスゲージと併用。ゲージが多く残っているなら、関節技を外しやすく、また仕掛けた際には継続させやすいということになる。



パワーバランスゲージが少なければ少ないほど、相手を投げやすくなる。



関節技のときは、相手のパワーバランスゲージが少ないと継続させやすい。

当て身タイプ

該当するキャラクター
- ・貴人
- (・凱・リョウ・パヤック・ソコロフ・ヒディング・デュガリ)

当て身を固有するキャラクターは何人もいるが、それをメインとするのは貴人のみ。ここでは貴人立てでポイントを紹介していこう。

取れない技を知る

当て身を使う上で、まず最初に認識しておいてほしいことは取れない技もあるということ。ヒディングやソコロフのタックル系の技、そして宗の野馬分宗などの肩口による攻撃はそれに該当し、当て身では取ることができない。

取れる技に関しては打撃はもちろん、投げ技のつかみモーションも取れる。また、相手の連携の途中を当て身で割り込むことが可能だ。単調な攻撃は積極的に取りにいこう。

なお、一見中段に見える技でも中段当て身で取れない技がある。それは振り下ろし、または振り上げる系の攻撃で、この形に当てはまる攻撃モーションは上段当て身で取りにいかなければならない。

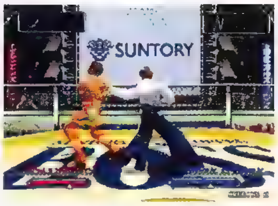


アッパー系の攻撃やヨンソンの踵落しなどは、上段当て身で取れる。

Point 当て身派生の意味

当て身を狙う際に、最も厄介なのが上、中、下段による攻撃の振り分け。通常の当て身を使っているだけでは、「常に3択を迫られている」ということになってしまう。そこで、派生技である↖・➡ or ➡・↖、または↙・➡ or ➡・↙を使っていくことが必要だ。前者は上中段当て身、後者は中下段当て身になっているので、攻撃の振り分けに対して2択におさえられるぞ。

ただし、成功時は相手の攻撃を受け流すだけ(背後をとれるので追撃は可能)なので、通常の当て身より相手に与えるダメージは少なくなってしまう。この辺は取れる確率が高まる分、妥協するしかない。



上中or中下段当て身で相手の攻撃をいなしたら、ヘビー攻撃で追い打ち。

他キャラクターの当て身

貴人以外のキャラクターの当て身は下記の表の通り。ただし、貴人の当て身とは若干性質が異なるので注意しよう。

貴人の当て身の場合は受け付け時間が長く、相手の攻撃を取った瞬間に追加入力をして、当て身技へと移行させる。ここで紹介している他のキャラクターの当て身は受け付け時間が一瞬しかなく、返せる技も限定されているため、タイミングがシビアだぞ。



貴人以外のキャラの当て身は、難しいわりにメリットがあまりない。

貴人以外のキャラクターの当て身

凱	ブリッジスウェー(↖)→ブリッジグラップ(➡)	上中段パンチ当て身
リョウ	サバキ(↖)→避け取り(➡)	上中段パンチ当て身
ヒディング	パンプアップ(⬆)	胸部打撃系当て身
パヤック	反り構え(↖)→挟み(➡)	中段パンチ・キック当て身
ソコロフ	いなし(⬅)→いなしつかみ(N➡)	上中段パンチ当て身
デュガリ	呼び込み(⬅)→ハエタタキ(N➡)	上中段パンチ当て身

隠された技はまだまだあるぞ

全未公開技一挙掲載！

ここでは、前号までに紹介してない隠し技をまとめて紹介する。これらを使って、1ランク上の戦術を目指せ！
担当：ちゃっきー

下の技表は、隠し技となるマル秘アーツリストだ。多くの派生を持つ連携もあり、技のバリエーションを増やすのに役立ちそうだ。

中でも目立つのは、リアクション→リアクションという連携。1つの構えからスムーズに別の構えへと移行できるというこの連携は、フェイントとして活用できる。もともと1つのリアクションからいくつもの技を出せることはあまりないので、相手に的を絞らせないためにはこれを使っていくことになる。



構えの派生技でフェイントをかけ、相手の狙いをはずすべし！

ソコロフ
- 打撃構え → 引き溜め
- いなし → コンボ打撃構え／引き溜め
- 引き溜め → コンボ打撃構え
- 頭取り → 足払い
- 足払い → 頭取り

パヤック
- タンガード／エスケープ／反り構え → 反り構え／コンボタンガード／ティープ
- ティーソークラーン → ティープ
- ティーカウトロン → ティープ
- ティープ → ティーソークラーン

ヒディング
- ヘビースウェー → コンボクイックスウェー
- クイックスウェー → 水平チョップ N／ヘビースウェー／ローキック N
- シャークラリアット弱 → コンボアピール

貴人
- 下段避け → 上段避け
- 合気の心 → 上段避け／下段避け
- 上段避け → 下段避け

リョウ
- オーバーアプローチ → サバキ
- ジャンプアプローチ → サバキ
- 虎煌拳弱 ← オーバーアプローチ
- サバキ → ジャンプアプローチ
- 左サイドキック／左正拳／スネ蹴り → オーバーアプローチ
- 左サイドキック／左正拳／スネ蹴り → スネ蹴り／左サイドキック

（ヒディング）
- エルボー／水平チョップ／グラップ → ローキック／エルボー／ローキック
- エルボー／水平チョップ／グラップ → コンボアピール

ソン
- 下溜め／中溜め／上溜め → コンボ上溜め／コンボ下溜め

パイソン
- クォータージャブ／ストレートジャブ／アンダージャブ → コンボアップアプローチ／コンボミドルアプローチ／コンボアンダーアプローチ
- コンボアップアプローチ → ヘッドインパクト弱
- コンボミドルアプローチ → スクリューインパクト弱
- コンボアンダーアプローチ → アッパーインパクト弱

デュガリ
- 上段すかし → コンボ下段すかし
- 下段すかし → コンボ上段すかし
- 弱当て身／弱取り → くるぶし蹴り
- 上段すかし／下段すかし → 弱当て身 N／弱取り N／くるぶし蹴り N

凱
- ブリッジスウェー／バック／ロースルー → ロースルー／ブリッジスウェー
- ロースルー → エルボー N／掌底 N／ローキック N
- エルボー／掌底／ローキック → ローキック／エルボー

ヨンソン
- 中段ヨプルチャチルギ → バンダルチャギ
- 片足フットワーク → ハイスルー
- ハイスルー → コンボ片足フットワーク

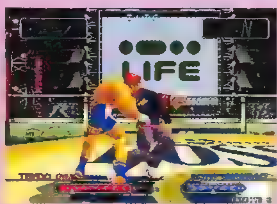
表の見方
- ⇨…通常攻撃
- ➡…ヘビー攻撃
- N…レバーニュートラル
- 緑枠…リアクション
- 黄枠…ロックにつながる技
- 桃枠…サブミッション

背後からの投げを決めろ！

相手が背を向けた状態で一部の投げ技が決まった場合、専用のモーションを持つ背後投げへと変化する。決めるチャンスは少ないが、一度は見てみたいレア技ばかりだ。

背後投げを狙えるチャンスの一例となるのは、相手の起き上がり。ダウンした相手の頭側に立つような状況になったとき、まれに相手が後ろ向きのまま起き上がる場合があるのだ。前号で紹介したヒディングのフィギュア4ネックロック後などは、その典型的な例。確定で決められるわけではないが、狙って損はないぞ。また、凱のリバースのように、背後に回る技を持っているキャラもいる。

背後投げの派生とコマンドは、左の表にまとめてある。表内にない、背後投げへの派生を持たない投げ技は、もともと背後からつかむことができないので注意しよう。



凱のリバースは、背後に回る投げ技だ。打撃技を入れるのが安定だが…。

ソコロフ
- 変形タックル → 変形バックタックルスロー継続入力
- タックル → 背後バック投げ N／バックタックルスロー継続入力
- 変形バックタックルスロー継続入力／背後バック投げ N／バックタックルスロー継続入力 → 持ち上げバック投げ N → 持ち上げバック投げ N
- 片足タックル → 片足バックタックルスロー継続入力 → アンクルホールド N

デュガリ
- 背後取り 接近 → 裏投げ N → 縦四方固め → 腕ひしぎ十字固め N
- 背面取り N → 脇固め N

凱
- タックル → バックタックルスロー継続入力 → スタンディングアキレステンダンホールド

ヒディング
- バックグラップ 接近 → ジャンピングバックドロップ N
- タックル → リバースシャークバスター → 片エビ固め N → STF N

暁丸
- 差し／双差し → 河津掛け N

起きあがった直後は無敵！

ダウン状態のチェック

ダウン攻撃は一撃でバイタルゲージの色が変わるほどの威力を持つものが多い。勝敗を分けるポイントの1つだ。

担当：珈琲ふりーく

武力はダウン状態に対する攻撃のダメージが大きい傾向にある。たかがダウン攻撃と思っていると大損しかねない。

今回はダウン状態を、起きあがる側とダウンさせた側の視点からみてみよう。

起きあがる側（ダウン側）からの視点

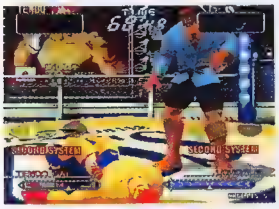
基本的にダウンした後何も入力しないと、ずっとダウン状態でいることができる。起きあがるためには何か入力してやればよい。

起きあがりの入力は2つに分けられる。レバー上以外の入力（ボタン含む）で普通の起きあがり。とりあえずは、できるだけ早めのタイミングで、普通の起きあがりを使って起きあがろう。

レバー上方向は、わずかだが素早いモーションで起きあがることができる。レバー上の起きあがりは、相手に背中を向けていても振り向かず起きあがる。背を向けて起きあがるメリットを探すのは難しい。一応、貴人などで、相手がタックルを起きあがりに狙ってくると分かっていれば、背後からのタックル専用返し技（⇦）を使う手がある。

これらの通常の操作以外に、キャラによっては仰向けダウン時に、起きあがり攻撃やクイックスタンディングを行うことができる。これらは表を見てもらおう。


起きあがった直後は無敵状態。あわてずに起き攻めに対応しよう。


ダウンしてすぐは起きあがりの入力を受け付けていないぞ。

起き上がり攻撃&クイックスタンディング表


リョウ　起き上がりスネ蹴り　⇩


パヤック　皿わりティープ　⇩


竜誠　下段蹴り上げ　⇩


凱　ヘッドスプリング　⇧


ソコロフ　ヘッドスプリング　⇧

ダウンさせた側（立ち側）の視点

立ち側は当然、ダウン攻撃を狙っていきたい。その時最も重要になってくるのは、こちらが動けるようになってから、相手が起きあがるまでの時間である。

これはダウンする直前の3秒間に与えたダメージの量によって決まるのだが、実戦レベルでは、ダウンさせた技と考えても大きな問題はない。

この技でダウンさせたときはダウン攻撃を入れる、という風にダウンさせる技とダウン攻撃をワンセットで考えよう。

ダウン攻撃が間に合うかどうかは前述の条件によって決まるわけだが、それだけではない。ダウン側の残体力によっても変わってくる。もちろん体力が少ないほど起きあがるまでに時間がかかる。とはいっても心持ち程度で、極端に変わるわけではない。

あとは単純にダウン側が何も入力しなかったときもダウンしている時間がのび、ダウン攻撃が間に合いやすくなる。CPUキャラはダウン後しばらく何も入力していないようなので対人戦よりダウン攻撃を狙っていく機会が多いぞ。


ヘッドスプリングには、隙があるぞ。

ダウン取りと4種のダウン状態

ダウン取りとはダウン状態の相手を投げる技である。ダウン取りを持っているキャラは、凱、ヒディング、貴人、ソコロフ、デュガリだ。

ダウン取りはダウン側とほぼ密着していないと狙うことはできない。さらにダウン側の体の向きに大きく影響を受ける。

まず仰向けかうつ伏せか。そしてこちらに頭を向けているか、足を向けているか。

これによってダウン取りの成否やダウン取りから狙える技の種類が決まってくる。

ダウン側の体の向きも、ダウンさせた技によってほぼ決まる。ただし立ち側が、ダウンさせた後で位置関係を変えることができる。

これはダウン側に立ち側が密着した後、前進ボタンを押すことで行える。ダウン側にぶつかって前に進めなくなった立ち側が、ダウン側のまわりを回り始めるのだ。回り始めてから一度止まって再度前進すれば、逆方向に回るぞ。

これを利用すればダウン側が起きあがるまでの間、頭だろうが足だろうが自由に狙いにいける。もちろん時間的な余裕はないので、実用レベルでは軸がずれているのを直す程度だ。


相手をひっくり返すことができるダウン攻撃もある。

仰向け頭



仰向け足



ダウン取りはダウン側の状態に大きく影響を受ける


うつ伏せ頭


うつ伏せ足



今回は知らぬ間に上昇している、「ランク」を徹底解析。やってはいけないことがこれで分かるぞ。面攻略は大きな山場、6面ボスラッシュを攻略だ。ここを越えればクリアは近い！



敵の点数や、得点倍率の継続時間が一目瞭然だ。

得点ヒストリーモードの表示が出る 表示：？	→↑↗Aもしくはボタンをしばらく押しながらレバーを上に入れる
スペシャルサウンドモードの表示が出る（倍率変化時に音が鳴る） 表示：！	←↑↖ A

得点ヒストリーモードは、倒した敵の点数、現在掛かっている倍率、そして倍率の継続時間を表示してくれる。少し画面が見づらくなってしまうが、なるべく表示しておこう。

隠し要素全公開！

隠し要素が非常に多いバクレイド、そのすべてをここに大公開！
担当　京城

敵弾の色を変える

壊せる弾の色を変える	しばらくCボタンを押しながらレバーを下に入れる
丸弾の色を変える	しばらくCボタンを押しながらレバーを左に入れる
針弾の色を変える	しばらくCボタンを押しながらレバーを右に入れる

連射スピードを変える

連射/秒			
30・20・15・12	速い	連射スピードを速くする	しばらくCボタンを押しながらAボタンを押す
10・8・7	遅い	連射スピードを遅くする	しばらくCボタンを押しながらBボタンを押す

機体選択時のボタンによる性能の差

Aボタンで決定 メインショット強化タイプ	メインショットが強い
Bボタンで決定 ボンバー強化タイプ	ボンバーの効果時間が長い
Cボタンで決定 サイドショット強化タイプ	サイドショットが強い
スタートボタンで決定 スピード強化タイプ	スピードが速い

オプションのスペシャルパワーアップ

ワイド（拡散攻撃）	サイドショットアイテムを5個のがしてオプションアイテムを取る
サーチ（敵を自動追尾）	オプションアイテムを5個のがしてオプションアイテムを取る
ホーミング（敵を自動追撃）	ボンバーアイテムを5個のがしてオプションアイテムを取る
シャドー（自機をトレース）	ボーナスアイテムを5個のがしてオプションアイテムを取る
ローリング（自機の周りを回転）	メインショットアイテムを5個のがしてオプションアイテムを取る

お馴染みの隠しフォーメーションは今回も健在。ホーミングとサーチがものすごく強いので、難所の前であらかじめ計画的に仕込んでおくようにするといい。

フォーメーションチェンジコマンド

Vフォーム（ノーマル）	→↓↘ A
バック	↓↑↓ A
フロント	↑↓↑ A
コントロール	←↓↙ A
ラウンド	←↙↓↘→ A

通常Cボタンを押して変えるオプションのフォーメーションだが、左記のコマンドで素早く任意の物に変えられる。実用度はイマイチだが使いこなしていると、かっこいいかも。

バトルバクレイ道

このコーナーでは、バトルバクレイドをクリアするための細かなテクニックを紹介していく。前編となる今回は、ランクの調整方法について紹介しよう。

担当：KMT

バトル「バックレ」イドするにはまだ早い!!

バトルバクレイドがゲームセンターに登場してから約2カ月、この時期になると、全面クリアできる人も街中で見受けられるようになってきた。しかし、たいていの人はいつまでたってもステージ6が突破できない、もしくは突破したことはあるが全然安定しない、というのが現実だろう。それゆえ、そろそろ諦めてしまおうかと思っている人もいるはず。

だが、はっきりいって諦めるのはまだ早い。なぜなら、このページで紹介している記事を読めば、誰にでもステージ6を突破できるようになるからだ。この2ヶ月間、コツコツとプレイしてきた人なら、1週間以内にステージ7、いや最終面であるステージ8までたどり着けることを約束しよう。だから、このゲームを諦めるのは、この記事で紹介していることを試してみてからにしてほしい。





なぜステージ6が突破できないのか

このゲームでは、ほかのゲーム同様、プレイ時間でランクが上昇していくのだが、それ以外でも、プレイ中に特定の行動をとることで、ランクが上昇するようになっている。ランクが上がるような行動を取り続けていると、ステージ6あたりで敵の攻撃が激しく、また敵が堅くなるため、苦戦を強いられることになってしまう。

そして、多くの人がステージ6がなかなか突破できないというのは、ランク上昇による、敵の攻撃の激化が原因といっていいだろう。ステージ6を突破するためには、ステージ6のパターンを煮詰めるよりも、いかにしてランクを抑えた状態でステージ6に突入できるかが重要なのだ。

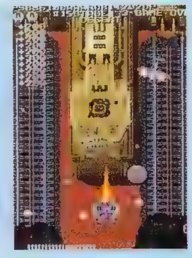
では、どのような行動をとるとランクは上がってしまうのかというと、残念ながらはっきりしたことはわかっていない。さまざまな要素が複雑に絡み合っているためだ。ただ、こうすれば確実にランクの上昇が抑えられるという方法はあるので、それを紹介しておこう。キーワードとなるのは、勲章、残機、連射速度の3つの項目だ。

ランクを抑えるための3つのキーワード

キーワード1 残機

たいていのゲームでは、ミスするとランクが落ちるのだが、このゲームも例外ではない。ただし、ほかのゲームと大きく異なるのは、残機が少ない状態でミスしたときほどランクが大幅に落ちるという点。逆をいえば、残機がたくさんいる状態でミスしてもランクはほとんど落ちないといっていい。

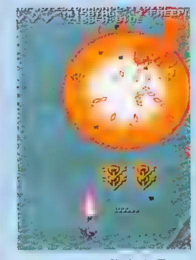
そのため、「常に残機1で進むようにして、1UPアイテムが出現しそうになったらその直前にわざとミスする」というようにゲームを進めていけば、かなりランクの上昇を抑えることができるぞ。


残機をため込むことは、結果的に不利な状況を招くことになってしまう。

キーワード2 勲章

残機の項目で説明したように、このゲームではミスすればランクが落ちるようになっている。となれば、たくさんミスするためにも、できるだけ残機を増やしたいところ。そして、そのためには貴重な得点源である勲章をしっかりと回収しなくてはいけないのだが…実はコレがワナ。このゲームでは、勲章をとることによってランクが上昇してしまうからだ。

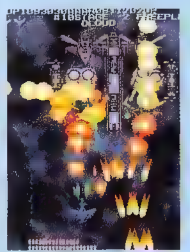
たまにミスする程度でもランクの上昇をかなり抑えることができるので、クリアだけが目的なら勲章は一切とらないようにしよう。


点数の高い勲章を取ったときほどランクが上昇しやすいようだ。

キーワード3 連射速度

バトルガレッガ、バトライダーといったバトルシリーズの過去2作品では、自機の連射速度を上げるとランクが激しく上昇するようになっていた。そして、このゲームでも連射速度を初期速度（ショット強化機体なら秒間20発）から上げると、過去2作品ほどではないものの、ランクは上昇するようになっている。

もともと連射速度を上げることにそれほどメリットがあるわけでもないので、プレイ中は連射速度を一切上げないようにしよう。初期速度のまま突き進んでいくのだ。

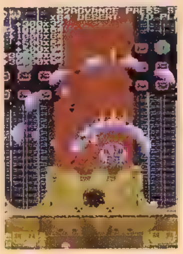

たとえスピード強化機体の秒間10発という初期速度でも、十分立ち回っていける。

ガレッガイズムを実践する必要はあるのか

バトルガレッガやバトライダーには「稼いで残機を増やし、増やした残機をわざと潰してランクを下げる」という考え方（この考え方をガレッガイズムという）が存在していた。そして、この考え方を理解し、また実践できないと、クリアするのは非常に難しかった。

では、このバトルバクレイドでもガレッガイズムを実践しなくてはいけないのかというと、答えはノー。なぜなら、前述の2作品にくらべるとランクの上昇の仕方が緩やかだからだ。

とはいえ、ガレッガイズムを実践すれば、クリアするのが確実に楽になるのも事実である。ただし、勲章で稼ぐことはできないので、ガレッガイズムを実践するなら、倍率を利用した稼ぎを覚える必要があるぞ。


ガレッガイズムを実践するためには、倍率稼ぎをマスターする必要があるぞ。

次回予告

今回から突如始まった、新コーナーの「バトルバクレイ道」。次回は倍率を利用した稼ぎについて紹介する予定なので、楽しみに待っていてくれ！

ボスラッシュを乗り越えろ！
ステージ CLOUD

ステージ6は2回に分けて攻略。今回はボスラッシュの前半戦までについて説明していこう。

担当：KMT

ステージ概要

CLOUDステージは、ボスとの連続戦闘で構成されているボスラッシュステージで、ステージボス「GIGAMANTA」までに6体ものボスが登場する。クリアするためには、すべてのボスのパターンをしっかりと作らなくてはいけないため、このゲーム中最大の山場といえるだろう。

6体のボスとの戦闘は、1体目～3体目の前半戦と4体目～6体目の後半戦に分かれている（3体目と4体目の間にはザコ敵が数機出現）。ボスの出現順はランダムだが、前半戦に出現するボスと後半戦に出現するボスは決まっている。そのため、例えば前半戦に出現するボスが、後半戦に出現するということはない。

ボスラッシュを抜けるために

このステージでは、開幕の中型空母地帯以外、一切ボンバーアイテムが出現しない。そのため、ステージ突入時にある程度ボンバーを所持しておかないと、ボスラッシュで泣きを見ることになる。ボスラッシュを安定して抜けるためには、最低でも2発のボンバーが必要となるので、ステージ5ではボンバーを温存することを心がけるようにしよう（ステージエディットで自分の得意な面をステージ5に持ってくるといい。個人的にはNAVALがオススメ）。

なお、ボスラッシュはオプションをホーミングにしておくと格段に楽になる。ステージ開幕の中型空母のところで、オプションをホーミングにしておくようにしよう。

ホーミングオプションを仕込め！

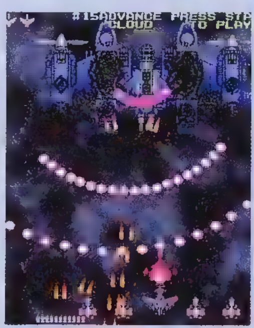




CLOUDステージボス JABBEAWOCK

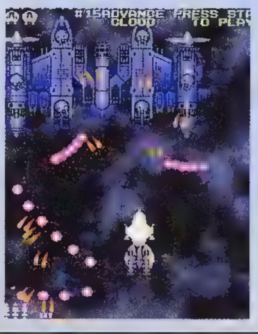
ボス本体を集中攻撃せよ

JABBEAWOCK戦における最大のポイントは、復活砲台カバー、もしくは両方の大型ミサイル砲台を破壊する前に、ボスを倒してしまうこと。これらのパーツを破壊すると、下の写真のように、ボス本体が非常にきつい弾幕を撃ってくるようになり、絶対にボンバーを使わされてしまうからだ。最初からボス本体を集中攻撃していれば、復活砲台カバーや大型ミサイル砲台を破壊する前にボスを倒せるので、パーツは一切無視するようにしよう。



この弾さえ撃たれないようにすれば、はっきりいって楽勝だ。

なお、慣れていないと開閉砲台が撃ってくる6WAYがややきつく感じるかもしれないが、これは自機を大きく動かし、弾の外側を避けるようにすれば簡単に避けられる。ただ、同じ方向に弾を避け続けていると、すぐに画面端に追い込まれてしまうので、弾を撃たれるたびに右→左→右…といったように、リズムよく自機を切り返すようにしよう。



自機を左右交互に切り返し、画面端に追いつめられないようにしよう。

JABBEAWOCK パーツについて



本体…10万点（1万点）　ロケット砲台…1000点
小型砲台…1000点　6WAY…1000点
大型ロケット砲台…3万点（3000点）
復活砲台…10000点（1000点）
復活砲台カバー…10000点（1000点）
※（　）はボンバーで破壊した時の点数です

CLOUDステージの流れ

スタート
↓（ザコが出現）
中型空母出現
↓（ザコが出現）
ボスラッシュ前半
「GAGOYLE」
「KRAKEN」
「JABBEAWOCK」
※出現はランダム
↓（ザコが出現）
ボスラッシュ後半
「GRELL」
「TIAMAT」
「PHOENIX」
※出現はランダム
↓
中型機地帯
↓
CLOUDステージボス
「GIGAMANTA」

CLOUDステージ ボス GARGOYLE

2連砲台に要注意！

GARGOYLE戦では、2連砲台からの攻撃が非常にいやらしく、この2連砲台を破壊するまでが正念場となっている。

2連砲台からの攻撃は、ただ真下に弾を連射してくるだけ。一見何も問題がないようにも思えるのだが、この攻撃のいやらしさというのは、弾を撃たれている間、自機の行動範囲がかなり制限されてしまうことにある。

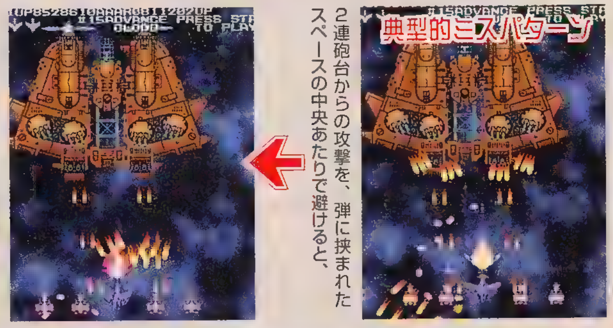
そのため、2連砲台の弾は、必ず弾の真横あたりで避けるようにする。ハッチ砲台や3WAY砲台が撃ってくる弾を、避けるスペースを作っておくためだ。左上の写真のように、弾に挟まれたスペースの中央あたりにいると、ハッチ砲台や3WAY砲台の弾を避けるスペースがなくなってしまい、大変危険だぞ。

なお、中型空母地帯でオプションをホーミングにできなかった場合、このボスではかなり苦戦を強いられることになる。2連砲台の処理に時間がかかってしまうからだ。なので、オプションをホーミングにできなかった場合は、ボンバーの使用も考えておいたほうがいいだろう。



2連砲台の弾に自機をよせて、弾を避けるスペースを作っておけば、

ハッチ砲台に弾を撃たれても逃げ場があるので、問題なく避けられる。



2連砲台からの攻撃を、弾に挟まれたスペースの中央あたりで避けると、

ハッチ砲に弾に対して逃げ場がなくなってしまう。

GARGOYLE パーツについて



本体…10万点（1万点）　ロケット砲台…1000点
小型砲台…1000点　6WAY…1000点
大型ロケット砲台…3万点（3000点）
復活砲台…10000点（1000点）
復活砲台カバー…10000点（1000点）
※（　）はボンバーで破壊した時の点数です

CLOUDステージ ボス KRAKEN

アーム砲台を見切れ！

KRAKENの攻撃でもっとも厄介なのが、アーム砲台を伸ばしてくる攻撃。目の前まで腕を伸ばして弾を撃ってくるため、切り返すタイミングを一歩間違えると、即ミスにつながる。

ただ、これはあくまでもアーム砲台の弾を正面切って避けようとしたときの話。実はアーム砲台の腕伸ばし攻撃については、いい避け方が存在する。

その避け方とは、アーム砲台が腕を伸ばしてきたら、画面端を画面上に向かって移動するだけ。アーム砲台は、前方向にしか弾を撃つことができないので、画面上部は死角になっているのだ。

アーム砲台が腕を伸ばしている間は、画面上のほうで小型砲台が撃ってくる弾を上下移動で避ける。そして、腕が引っ込み始めたら、スキを見て画面下に戻るようにしよう（そんなに難しくない）。

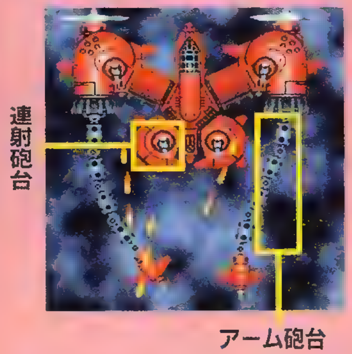
なお、アーム砲台を破壊すると連射砲台が攻撃を開始するのだが、2本のアーム砲台を破壊するタイミングがずれると、左右の連射砲台が弾を撃ってくる周期もずれてしまう。下手すると左右の連射砲台が交互に弾を撃ち、連射弾が止まなくなってしまうこともある。そのため、アーム砲台を破壊するタイミングには十分注意しなくてはいけない。2本のアーム砲台は、できるだけ同時に破壊するようにしよう。



腕が伸びてきたら素早く画面端へ移動し、

前進。画面上では、小型砲台が撃ってくる弾を上下移動で避けるだけでいい。

KRAKEN パーツについて



本体…10万点（1万点）
アーム砲台…1万点（1000点）
連射砲台…1000点

※（　）はボンバーで破壊した時の点数です

情熱のビートを刻め



簡単操作で気軽に遊べるパカパカパッションの続編。
画面中央で踊り狂うかわいいキャラクターにも注目だ。
担当：ぴぐ

一粒で24度オイシい!?

一般筐体で遊べる音ゲーということで好評を博したパカパカパッション。その前作の熱も冷めないうちに、早くも続編『パカパカパッション2』が発売されることに。

基本的なゲームシステムはそのままで、新曲を6曲収録。各曲それぞれにギター、ベース、シンセサイザー、ピアノ、ドラムなど4つの楽器（パート）が用意されているので、合計24パート分も遊べちゃうのだ。

二人用も対戦プレイ、協力プレイの2種類を装備しているので、友達同士やカップルでも盛り上がれること間違いナシだ。



MIRUKA

ミルカ
血液型　O型
苦手な物　ウニ
宝物　ママからもらった指輪
年齢　15歳
趣味　テレビゲーム
将来の夢　ダンサー
ダンスパート　ピアノ・シンセ

巨大なグラサンがチャームポイントのかわいい子。ミニスカートをひるがえして踊っちゃうぞ!!





PURIKA

プリカ
血液型　AB型
苦手な物　お説教
宝物　友達
年齢　17歳
趣味　ピアノ
将来の夢　小説家
ダンスパート
ブラス・シンセ・キーボード

夜な夜な現れる謎のうさ耳ギャル。なぜバニーの耳をつけているかって？さあ…？？？

（操作説明）

画面のサイドに積まれているサウンドチップが上から下へと順に点滅していきます。カラーチップが点滅するときにその色に対応したボタンを叩きます。

パーフェクトのタイミングでボタンを叩くと、相手にチップを送り込むことができます。逆にボタンを叩くタイミングが悪かったり、間違ったボタンを叩くと自分にチップが積み上がっていきます。

演奏終了時に相手よりもチップの数が少なければステージクリアです。ただし演奏の途中、画面上のLIMITの高さまでチップが積み上がって、その状態が一定時間続くとゲームオーバーになります。

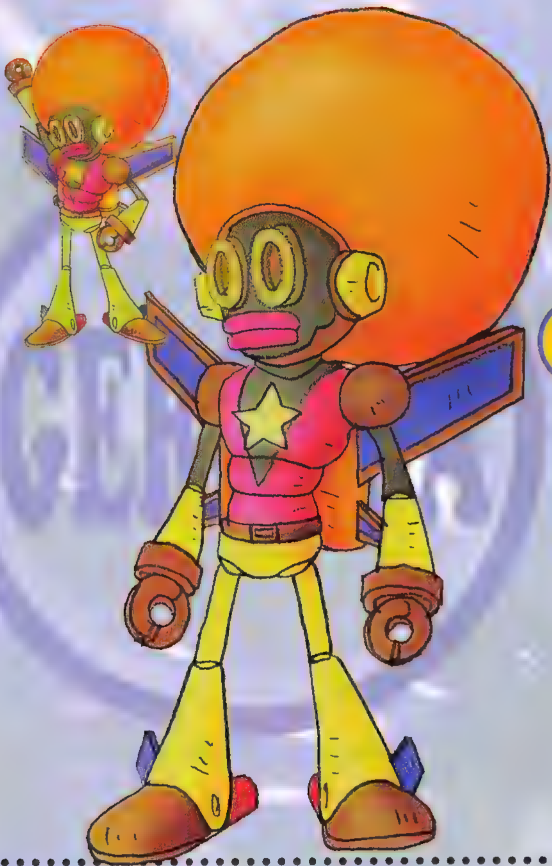
技術と好みでチョイス

一人用、二人用ともノーマル、ハード、マニアックの3種類からゲームランクを選択できる。

ノーマルモードは初めてプレイする人にオススメ。簡単なルールの説明の後、固定の2曲をプレイできる。ノーマルでは中央の赤と青のふたつのボタンしか使わないので、重要なのはリズムのみ。まずは、ここでゲームの感覚をつかんでおこう。

ハードモードはちょっぴり難しくて、黄、赤、青、緑のすべてのボタンを使う。リズムに加えてチップの配列にも気を配らないといけないので、なかなか手強いぞ。

ハードでも物足りない人はマニアック。ハードに比べてさらにチップの数が増えていて歯ごたえバッチリだ。1曲あたりの演奏時間も長いのでタップリ遊べちゃうぞ。



GEROPPA

ゲロッパ
燃料　塩水
苦手な物　寒さ
宝物　？？
年齢　４カ月と１０日
趣味　パチンコ
将来の夢　ユ・メ・ッ・テ・ナ・ア・ニ?
ダンスパート　ドラムのみ！

生まれたばっかりでパチンコを覚えてしまったアフロ型ロボット。その未来は明るい？？？



COKE

コーク
血液型　A型
苦手な物　水泳
宝物　7769枚のＣＤ
年齢　12歳
趣味　ハッキング
将来の夢　宇宙飛行士
ダンスパート　ギター・シンセ

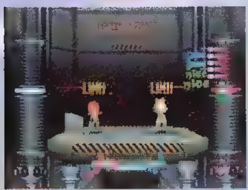
夢はでっかい宇宙飛行士！そのためにハッキングをしているんだって（Ｗｈｙ？）

昨日の敵は…

二人用は「協力」と「対戦」のふたつのモードがある。

協力プレイではタイミングよくボタンを押すと、相手にチップを送る代わりに中央のゲージが増えていく。二人合わせてゲージが満タンになればステージクリアだ。

対戦モードのルールは一人用と同じ。パーフェクトを狙って、い〜っぱいチップを送り込んでやれ。



力を合わせて、ゲージを満タンにしよう!!

プレゼント



パカパカの開発元のプロデューサーさんから、現在好評発売中の「パカパカパッション」1作目のサントラCDを5名様にプレゼント！これで音のタイミングを覚えるもよし、DJのアレンジを聞くも良し。ちなみに「パカパカ2」の曲も1曲入っているぞ！応募方法は172ページを見よう！そして…、

？ 次号予告 謎の企画が進行中！

何スか、この写真は。ミルカとプリカの格好をしたデルモのねーちゃんにはさまれたデスクしもでんとプロデューサー猿渡。そして、ご丁寧に2人の頭には、ミルカのグラサンとプリカのうさ耳が。

実はこの写真は、次号から「パカパカ2」の発売にあわせて行われる読者参加型イベントの壮大な序章らしい。詳しくは次号に掲載するので、とにかく待て次号！



割と緊張気味？堅いよ、お二人とも。

未来的電子縄跳遊技器機



リズムにあわせ、降ってくる光を踏まないように跳ぶ。コレって「エアロビ縄跳び」!? 担当：SUW



注：ハイヒールでプレイはしないで下さい。ピンヒールはもっとダメ

このマシンを作ったのはこんな人達だ!!

「技脳体」、「テクノドライブ」、「バランストライ」と、こだわりを持って、エレメカを創り続ける、ナムコのエレメカ部門「未来研究所」から、また一風変わったマシンがリリースされたぞ。

ヒカリヲヨケロ

そのイカすマッスィーンの名は「ジャンピンググルーブ」という。ルールは非常に明快で「L、R」と記されたステップに立ち、上から降りてくる光を、踏まないように足を上げるだけ。光は左右の2ラインに分かれているので、右は右足、左は左足を上げる。



これが足をのせるステップ。スケルトンなので、光もよく見えるッス。

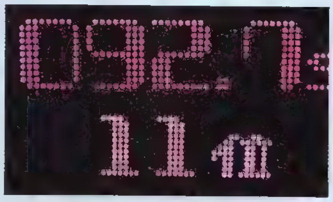


片側だけ光が来たら、片足。同時に来たらジャンプが基本だ。

両方同時に降ってきたら、前のバーをつかんでジャンプすればOK。「じゃあ、バーをつかんだまま、足を上げていれば楽勝では!?」とダレもが思いつきそうだがミステップから足が2秒以上離れていると、1ミスになるので、そうはいかなかったりする。

当然、光を踏んでしまっても1ミスで、3回光を踏むと、あえなくゲームオーバーとなってしまう。

ゲームモードは、カンタン、フツウ、ムズイの3つ。段階によって、遊べるステージ数が、2～4と増えていくぞ。ノーミスだと隠し曲も…。



プレイ終了後に、100人中の順位が表示される。ゲームのコツも!?

ゲームのコツとしては、曲のリズムに合わせテンポよくジャンプする。この感覚をつかめば、イイ感じで跳べるぞ。

ゲームが終了したら、上のLEDパネルに、自分の順位が表示される。LEDパネルも芸コマなので要チェック。とにかく1度跳んでみては!?



一応手でもプレイ可。っつーか、やれるモンならやってみいッ!!

エレメカ製作の秘密

ナムコ 未来研究所 インタビュー

最近キラリと光るエレメカものを作り続けるナムコ。その秘密はどこにあるのか、エレメカ製作者から見た業界はどう見えるのか、聞いてみました。

指田 [illegible]氏



「テクノドライブ」「技脳体」デザイン担当。最近の仕事はPS用「エースコンバット3」の画面デザイン。

石原 章弘氏



「ジャンピンググルーヴ」企画担当。ナムコ初仕事は「スターオーディション」の問題・プリント文作成。

山口 カオル氏



「ジャンピンググルーヴ」筐体デザイン&グラフィックデザイン。





ナムコエレメカの味

ゲーメスト 最近のナムコのエレメカのデザインは、「X-DAY」や「テクノドライブ」のヒット以降、かなりポップなとんがったデザインをしているという印象があるのですが、その辺は意識して流れを作られているのですか?

指田 特にそういったものは意図的にやっているわけではないですね。

石原 ウチでは「スポーツトライアルシリーズ」を立ち上げてシリーズ化されているエレメカはありますが、それぞれのデザインは特に関連があるわけじゃないです。

指田 「技脳体」と「テクノドライブ」はそれとは流れが違って、あれは「人類全能化計画」という壮大なサーガの序章にすぎないですから(笑)。それまでのエレメカの世界というのは、かわいいキャラクターがいて低年齢向けという機械が多かったんです。しかし、「X-DAY」あたりからノンキャラクターでやや高年齢を対象にした、ゲームの本来の面白さを前面に出してきたゲームが増えてきたんで、それをどうデザインするかという課題が出たんですね。キャラクターがいればそれを拠り所にして展開できるんですが、割とつかみどころがない。そこをどう味つけしていくか、その「キャラクター立て」というベタな部分と差別化したくて、ビジュアル面でコンセプト立ててあいうデザインにしました。つい3年ぐらい前まではエレメカはそういう部分が遅れた世界だったんですよね。だから、エレメカだからこういうデザイン、ということは考えずに、あそこのあの町に置いたらどうかな?という意識はしましたね。

ゲーメスト 何かその際テーマみたいなものはあったんですか?

指田 とりあえず、「テクノドライブ」はI・N・T・I(渋谷のナムコ直営ゲームセンター)に置くことをイメージしていた部分はあります。「技脳体」に関しては、21世紀の東南アジアの東洋医学、という世界観を考えてました。テクノやクラブのフライヤーのビジュアルにも影響されたと思いますけど。

ゲーメスト その辺、今度の「ジャンピンググルーヴ」の筐体デザインに関しては、どんなことを意識しましたか?

山口 「ジャンピンググルーヴ」はゲーム性が若い女の子を含めた広い層に支持されそうだったので、女の子と男の子両方に受けるものにしようと思いました。その上で、流行りもののデザインの中でも「サイバーポップ」っぽいイメージはまだ市場でもデザインされてなかったので、ピンクを置いて暗いゲームセンターでもポイントで目立たせるデザインにしました。

インターフェイスの工夫

ゲーメスト ナムコさんというと、筐体の入力装置、インターフェイスに凝る印象があるのですが、その辺の苦労はいかがですか?筐体のデザイン自体がゲーム性に反映する部分も大きいと思いますが。

石原 「ジャンピンググルーヴ」は最初「なわとび」をゲームにできないか?という発想から始まったんです。それでヒカリを跳びこすという仕様を考えたんですが、ハード的な面ではヒカリがスムーズに流れて見えるには電球がいくついるか、どんな入力装置



この新タイトルで2000年問題も解決。未来永劫のシリーズ化は約束された！
©(株)ナムコ

個人的に今年のプロ野球は例年になく熱い！なぜなら巨人が弱い！そして阪神が強い（とりあえず）！もちろんこの『ワースタ1999』はその辺も考慮される（はず）。

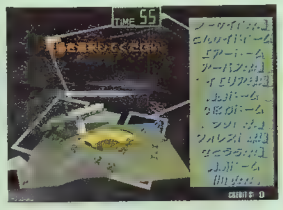
怪物VS振り子の図

パリーグはいつものようにダンゴ、そしてセリーグはスタートダッシュからそれなりにゲーム差が開いたこの時期に、ワースタはやってくる。

今回出場するのは全18チーム。12チームはもちろん実在のプロ野球チーム、新たに参加するのはオールセントラルとオールパシフィックの2チームで、同一リーグ内での2試合消化後に敵として立ちふさがる。残りの4チームはナムコスターズ、ナムコギャルズ、ユーザーチーム、USAチームだ。

もちろん選手データが最新であることは言うまでもなく、注目すべきはやはり西武の怪物ルーキー、松坂。バッターがイチローなら、マスコミが言うところの"世紀の対決"がゲーム上でも実現するわけですな。


本当の"世紀の対決"はまさしくコレ！マジで見てぇ〜。


球場選びは熱いが、こんなところでプロが？



実のプロ野球は如何!?

ワースタに限らず、プロ野球ゲームを遊ぶ時「現実の球界を知っていること」は楽しむために重要な要素の1つ。

さて、今年は何と言っても松坂君が1番の目玉ですな。彼の凄いところは、ストレートのスピードとスライダーの切れ味が常識外れで凄い部分ですかな。個人では彼が今年の一番の話題となるでしょう。そしてチーム単位では、現在（原稿を書いている時点）飛ぶ鳥を落とす勢いの阪神。今まで阪神が好きでも弱くて使えなかった人達には、良い年となることでしょう。この辺を気にしてプレイするのも更なる楽しみになりまっせ。

が適しているのかなどに苦労しましたね。ソフト的には、このゲームは上手な人と下手な人の開きが大きいので、各コースの難易度にメリハリをつけるのに苦労しました。

山口 「ジャンピンググルーヴ」は足が着く所の光の見やすさとデザインのカッコよさのバランスに注意しました。

ゲーメスト 「テクノドライブ」などは色々遊びの部分がありましたね。お金入れてない時にアクセルを踏むと画面が変わるのは驚きました。

指田 けっこう余裕があったので、詰め込めるものは全部詰め込もうとしました。割とみんなノリノリで、二百円設定で百円だけ入れてしばらくしてからお金を入れると、後で「ちゃんと両替しといてね」とプリントされるとか（笑）。

ゲーメスト そういえば、プリントアウトの文章は誰が考えるのですか？

指田 あれは大抵新人が考えますね。大量に文章を書かせて半分ぐらいボツにします。「寒い」とか言って（笑）。

エレメカ・大型ものの波

ゲーメスト 近年のゲームセンターは、数年前の「アルペンレーサー」から始まって、最近のコナミさんの一連の音ゲーものなど、大型がかなり元気な印象があるのですが、その辺に関してはどうお考えですか？

石原 「ファイナルファイト」や「ストII」が流行ってた頃に、よくゲームセンターに行ってたんですけど、あの頃はもうゲーム画面を見ただけで「家のスーファミとは違う」っていう感じでドキドキしたんですが、今はもうプレステみたいなゲーム機が家庭にあって画面を見ただけではドキドキしなくなった。だから、家庭では味わえない大型モノに人が刺激を味わいたくて集まるんじゃないでしょうか？

指田 ゲーセン行って凄いハイスコアだして、たくさんギャラリーをつけて「どうよ！」という魅力は家では味わえないと思いますね（笑）。最近はモニターがついている「画面モノ」が流行っていますが、やはり技術の進歩によって絵がキレイになってきて、特殊インターフェイスなりの面白さが進化していくと思います。割とエレメカはアイデア一本勝負みたいな部分はあるんですけど、それに習慣性のある深みをからめていけたらと思います。

山口 家庭用ゲーム機で味わえる面白さしか持たないゲームは、今はアーケードでは苦しいですよね。業務用なりの遊び方の中でも、どんなニーズがあるかの見極め方が勝負になると思います。今後は住み分けが進んでいくんじゃないでしょうか。


5月某日、ナムコ横浜未来研究所にて収録。

謎はすべて解けた！

ゲーメスト ところで、非常にすみっこの質問になってしまいますが、エレメカ筐体に描いてある馬のマークは、一体何を意味しているんですか？

指田 当社はナムコという社名ですけど、昔は「中村製作所」という社名で、その時のマークがあのマークだったんです。うちの社長が、銀座のデパートの屋上に木馬を作ったという故事にちなんで作られたマークなんですが、リスペクトの意味を込めて使ったら定着しちゃいましたね（笑）。

ゲーメスト 未来研究所のマークはどういったところで？

指田 あれは本当はEMG開発部が入っている建物の名前なんですが、知ってる人が見たらビックリするように「技脳体」でちょっとキャラのように扱ったら、なぜか定着したようで（笑）。

ゲーメスト では、最後にナムコエレメカファンに一言。

石原 「ジャンピンググルーヴ」は結構深く作ってあるので、皆さん頑張ってプレイして下さい。

指田 これからも奥深いものを作っていくはずなので、期待せよ（←命令）。

山口 今後もアクの強いゲームが出てくると思うので、楽しみにして下さい（笑）。

超レアものプレゼント

EMG開発部から「技脳体」「アブノーマルチェック」「テクノドライブ」のロール一式と「ジャンピンググルーヴ」の特大ステッカーを頂きました！欲しい人は172ページへ！





まるで夢のようだ…
スーパーリアル麻雀VS

今回は担当者が独断でチョイスした四人娘をピックアップ。心ゆくまでご賞味あれ。

担当：だらけん坊将軍

鼻血覚悟しとけ！

待ちに待ったリアル麻雀シリーズの最新作は、PV〜P7までのキャラクターが一堂に会す、超贅沢な作品。いうなれば、盆と正月とクリスマスと13日の金曜日が同時に来たような感覚であろう。

ゲームはストーリー形式で進められ、まずはPVのキャラと対戦。最初に選んだ相手によって、その後の登場キャラクター、さらには脱衣シーンにまで影響するぞ。マニアなら、最低3回はクリアだな。

今回もっとも嬉しいのが、1回の脱衣シーンですべてを脱いでしまうという、出血大サービスを敢行！相手をハコにしたら、画面にかじりつき準備（？）しよう。

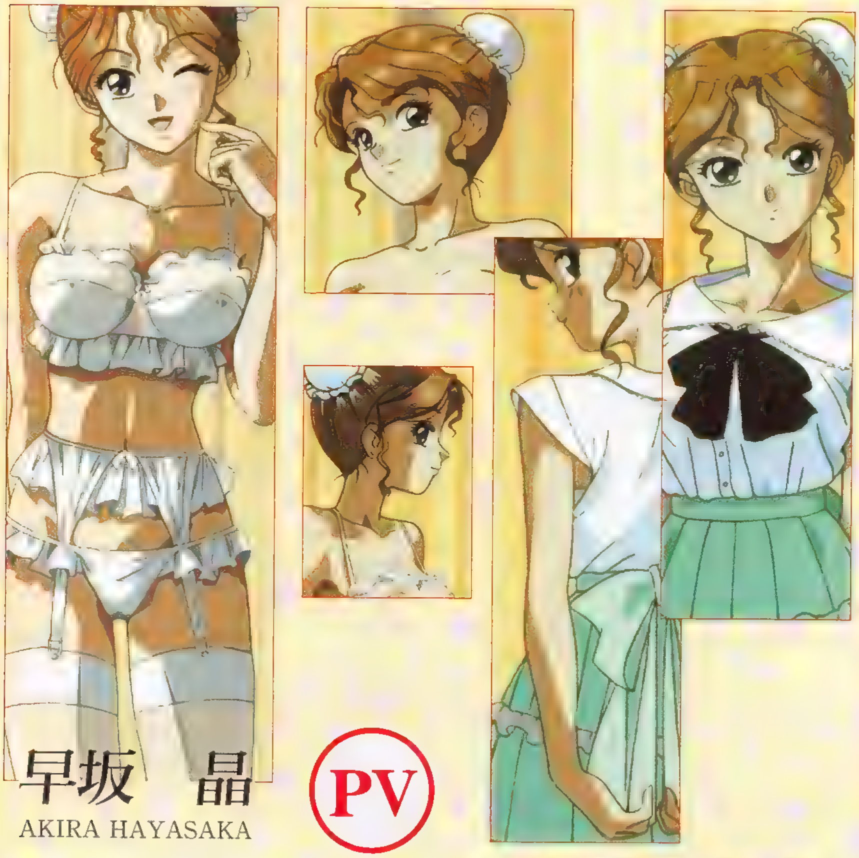
高い役であがれば、次の対局時にボーナスポイントがもらえるぞ。もしかすると、もっといいことがあるかも…。その秘密は次号以降で。



最初に誰を選ぶかで、今後の展開が変化するぞ。



高い役であがれば、ボーナス1000点追加だ。



早坂　晶
AKIRA HAYASAKA

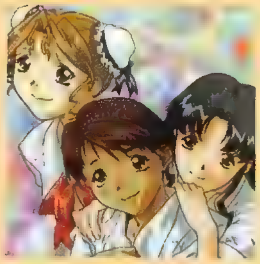
PV

誕生日:10月12日(天秤座)
血液型:O型　身長:152cm　B:89W:57H:88
好きなもの:猫　趣味:お買い物、お風呂に入ること

台湾で生まれ、12歳までそこで育っている。一応バイリンガルだと言っているが、本人がそう言っているだけで、晶が広東語で話しているのを聞いたものは誰もいない。両親が自由に育てたため、自由奔放で、楽しければそれが一番という快楽主義者である。そのため、周りの人が振り回されてしまうこともあるが、持ち前の天真爛漫な明るさゆえに誰にも憎まれないタイプである。



麻雀同好会ものがたり(前編)



その日、みずき・綾・晶の三人は麻雀同好会の将来について話し合うために、晶の部屋に集まっていました。月浪学園麻雀同好会は結局、部活動としては認められず、日の目を見ぬまま三人は卒業してしまったのです…。

でも、麻雀を卒業したわけではありません。こうなったら広く一般から会員を募集しようと言うこととなりましたが、なにから始めるべきかを悩んでいたのでした。

なかなか良い意見が思いつかずしばらく考え込んでいた晶はおもむろに立ち上がると、「考えたって仕方ないよ！まずは行動あるのみ！」そう言い放って外に飛び出しました。

「で、飛び出していった結果がこれなの…」戻ってきた晶に向かってみずきがそう言うと、晶は自信満々に答えました。



「そうっ！この人が新生麻雀同好会の会員第一号よっ！」

晶に指を差されたのはみずきと綾の知らない男性でした。

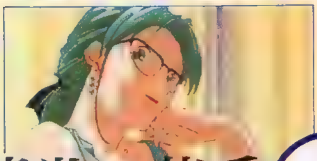
「あ、あの…晶ちゃん。この方はどちら様なの…」いきなり知らない男性を目の前にしてしまい少し緊張気味の綾が訪ねると、晶は思い出したように男に向かってこう言いました。

「そう言えば…アンタ誰？」



スーパーリアル麻雀





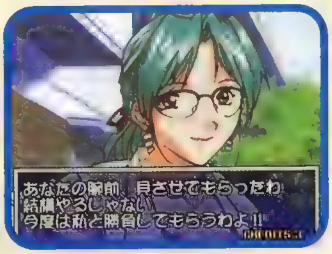


蘭堂 芹香 PVII

SERIKA RANDOU

誕生日:2月15日(水瓶座)
血液型:AB型　身長:169cm
B:89W:59H:88
好きなもの:エスニック料理
趣味:ドライブ、
人にプレゼントすること

本人にその自覚はないが、見た目と中身が180度違っているタイプ。一見まじめそうに見えるのに、実は野望にあふれる豪快な性格の持ち主。「綺麗でカワイイ雀士を育てるのが目的」という以外は、謎の多い人物である。麻雀への情熱は誰にも負けないと自負していて、麻比奈姉妹にも厳しい教育を施している。だが、持ち前の頭の良さで家庭教師も完璧にこなし、麻比奈家からの信頼は厚いようである。そんなクレバーな芹香だが、実はちょっぴり酒乱らしい。

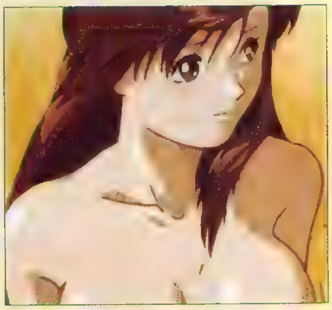


対戦の掟

今回は通信対戦できるのが最大の特徴。お気に入りのキャラを選び、いざ対戦！対戦に勝ったらABボタンを使って、相手のキャラをじっくりと拝んでやろう。これが掟だ。



勝者には当然褒美が与えられる。時間いっぱい拝め！



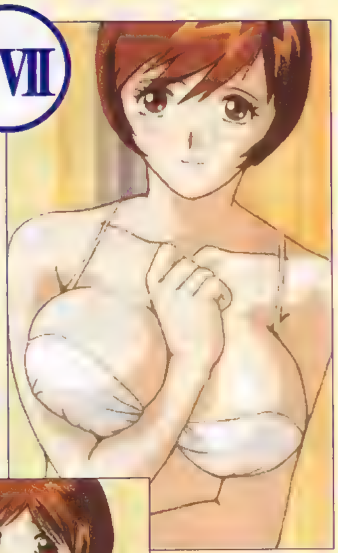


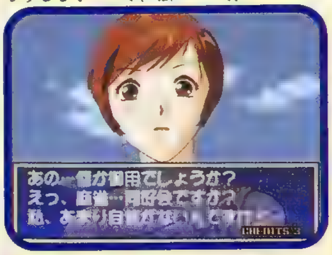
豊原エツ子 PVII

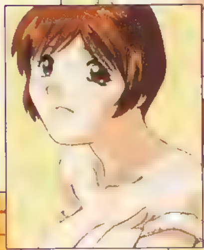
ETSUKO TOYOHARA

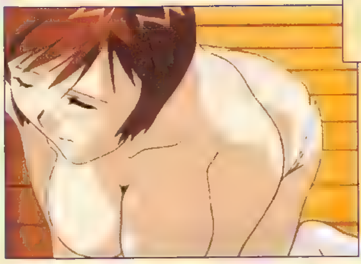
誕生日:7月7日(蟹座)
血液型:O型　身長:164cm
B:99W:58H:89
好きなもの:蒸しパン、ティータイム
趣味:手紙を書くこと

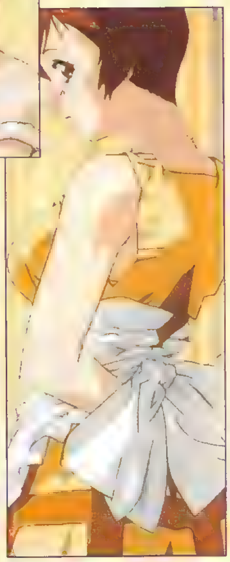
素直で優しい性格で、いまどきどこを探しても見つからないような気だてのいい純朴な娘。麻比奈姉妹とは幼い頃からの大の仲良しで、特に夏姫とはなぜかウマが合い、今もよくあっている。麻雀はできるらしいのだが、いつも遠慮して卓を囲もうとしないので、強いのか弱いのかわからない。

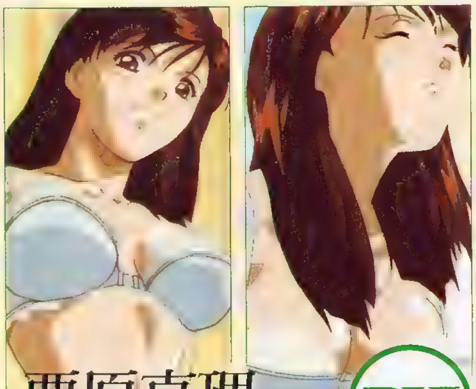














栗原真理 PVI

MARI KURIHARA

誕生日:4月11日(牡羊座)
血液型:O型　身長:168cm　B:87W:56H:89
好きなもの:シュークリーム、旅行
趣味:ゲーム、音楽鑑賞

明るく優しく、ルックスも良い、園児に大人気の保母さん。勤め先が幼稚園という環境から、独身男性との出会いにほとんど縁がないのが悩みの種。園児だけでなく園児のパパのアイドルでもあり、彼らの間では「マリリン」と密かに呼ばれている。お料理上手で子供好き、世話好きの尽くすタイプ。でも彼とは長続きしたことがなく、男運が悪いんじゃないかとのところ思い始めている。

▶ゲーメストEXムック発売のご案内◀

GAMEST MOOK/EXシリーズ

Dreamcast版

DC

The King of Fighters DREAM MATCH 1999 Ultimate Guidebook

ザ・キング・オブ・ファイターズ ドリームマッチ1999 アルティメット ガイドブック



話題のドリームキャスト版K.O.F.、堂々のムック化!!

アーケード、コンシューマーで超人気の対戦格闘ゲーム、K.O.F.の最新作がパワーアップしてドリームキャストで新登場!シリーズの攻略で確固たる理論と揺るぎない実績を誇るゲーメストが、登場する全キャラクターの攻略を構築!

これがK.O.F.最終形態だっ!

●本体予価1,280円+税

6月24日(木)発売予定

©SNK 1999

GAMEST MOOK/EXシリーズ VOL.85

Dungeons&Dragons® コレクション

SS



魔法・アイテム完全解説、隠し部屋まで網羅したMAP付き攻略で、君は勇者になれるか!?

好評発売中

本体価格 1480円+税

GAMEST MOOK/EXシリーズ VOL.86

élan コミュニケーションガイド

PS



噂の隠しキャラもフォローした完全版!

ファン必見の情報満載!この一冊で「エラン」の全てが分かる!

好評発売中

本体価格 1280円+税

通信販売のお問合わせ先(景品をのぞく) 新声社読者サービス部 フリーダイヤル0120-531917(月～金 10:00～17:00)、またはE-mail:dokusabi@shinseisha.co.jp

▶ゲーメストCD発売のご案内◀

GAMEST CD

バトルバクレイド

SGCD-0008 ￥1,800(without tax)



©EIGHTING 1999

あの「バトルガレッガ」のエイティングが送るシューティング最新作!!ゲームオリジナルサウンドに加え、全曲ステレオ版のコンプリートサウンドも収録!オープニング曲「OUT BREAK」をはじめとし、全編にあふれるポップ&ロックとオーケストラのハイブリッド!

6月19日(土) 発売予定

マルゲ屋/読者サービス部通販 専売CD!

一般のお店では売っておりません。御注意下さい。

GAMEST MUSIC CD COLLECTION DISCOGRAPHY



戦国エース(彩京)
GCD-1 ￥2,913(without tax) 製造中止



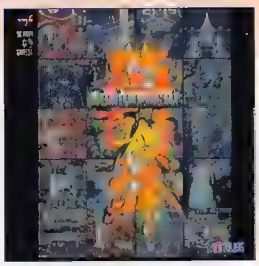
アルティミットエコロジー(カプコン/アルフライラ)
GCD-2 ￥2,718(without tax) 製造中止



魔法大作戦(ライジング)
GCD-3 ￥1,748(without tax) 製造中止



ストライカーズ1945Ⅱ/ストライカーズ1945
SGCD-0001 ￥1,800(without tax)



怒首領蜂/エスプレイド(ATLUS·CAVE)
SGCD-0002 ￥1,800(without tax)



ガンバード2/ガンバード(彩京)
SGCD-0003 ￥1,800(without tax)



弾銃フィーバロン(CAVE)
SGCD-0004 ￥1,800(without tax)



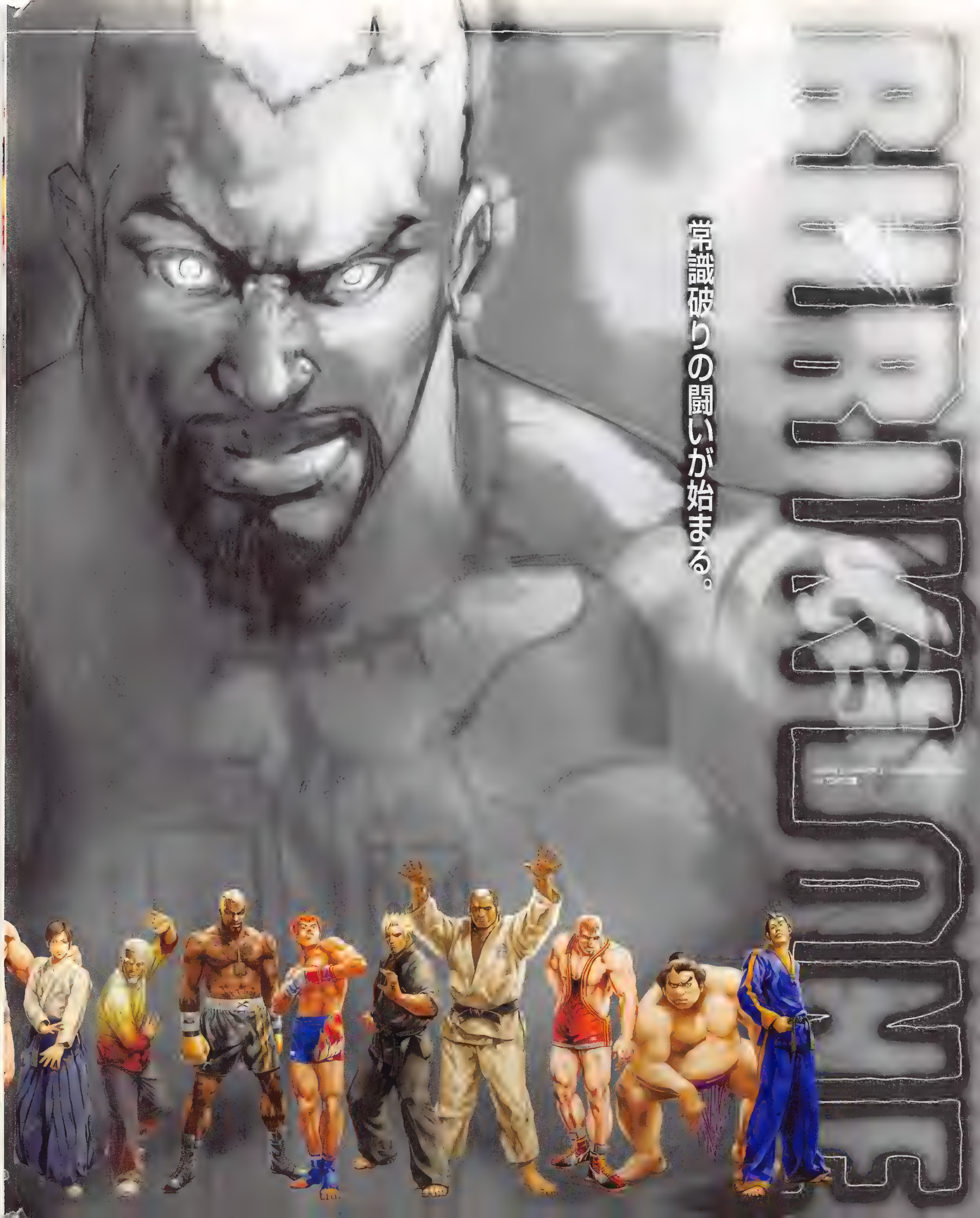
対戦ホットギミック/対戦ホットギミック快楽天(彩京)
SGCD-0005 ￥1,800(without tax)



パイロットキッズ/スペースボンバー(彩京)
SGCD-0006 ￥1,800(without tax)

マルゲ屋 読者サービス部通販 にて 好評発売中!!

新声社 ADD. 〒101-8935 東京都千代田区神田神保町1-26 TEL. 03-3293-9321 FAX. 03-3293-9329 URL http://www.shinseisha.co.jp/gamest/


常識破りの闘いが始まる。



一撃必殺の神話が、生まれる。
3D・HEAD TO HEAD FIGHTING ACTION
奇襲か!? 波状か!? 一撃か!?
●攻めて、攻めて、攻めまくれ。想像を絶する超破壊力の「メテオコンボ」搭載。 一瞬たりとも気が抜けないぞ。
●過激な新キャラ「エリア」、「ヴルカーノ・ロッソ」登場。さらに復活の人気キャラ4人。総勢20人の大激戦だ。
●更なる完成度を突き詰めた、渾身のゲームバランス。キャラが君の意志となる快感を、存分に味わってくれ。
QSOUND
® QSound technology is protected by U.S. patent Nos. 5,105,462 and 5,208,860 and numerous foreign patents. QSound, Virtual Audio and the QSound logo are trademarks of QSound Labs, Inc.
Qサウンド®はQサウンドラブズ社の登録商標です。
画面は開発中のものです。
CAPCOM Friendly Club
会員募集中!
ただいま、カプコンフレンドリークラブ(CFC)の会員を大募集中です。
いまなら"オリジナルハンドタオル"がもれなくGETできます。
申込用紙のご請求 ●カプコンフレンドリークラブ事務局／TEL:06-6948-0555
お問い合わせは… ●カプコンホームページ http://www.capcom.co.jp/まで
セルピュータ 最新情報
発売(株)カプコン
販売(株)SME・インターメディア
「ストリートファイターEX2」アレンジアルバム★好評発売中!!★
●ゲームミュージック界の先端を行く細江・佐宗・相原氏による完全プロデュース!!
2,520円(税込) CPCA-1009
●好評稼働中!!●
CAPCOM FAX 通信 FAX: 06-6947-4540 最新ソフト、攻略テクニック、イベント情報など知りたい情報満載!!24時間いつでも引き出せます。
<カプコンホームページ> http://www.capcom.co.jp/
<アリカホームページ> http://www.arika.co.jp/


ARIKA / CAPCOM®
STREET FIGHTER EX2 PLUS
ストリートファイターEX2 PLUS
© ARIKA CO., LTD. 1999, © CAPCOM CO., LTD. 1999 ALL RIGHTS RESERVED.
販売元：株式会社カプコン®
開発元：株式会社 アリカ
<国内販売事業部> ●本　社／〒540-0037 大阪市中央区内平野町3丁目1番3号
●東京支店／〒163-0266 東京都新宿区西新宿2丁目6番1号（新宿住友ビル43階）
<カプコンソフト情報> 大阪:(06)6946-6659 東京:(03)3340-0718 札幌:(011)281-8834 仙台:(022)214-6040
名古屋:(052)571-0493 広島:(082)223-3339 松山:(089)934-8786 福岡:(092)441-1991
●〒150-0013 東京都渋谷区恵比寿1丁目20番18号(三富ビル新館6階)
※電話番号は、よく確かめておかけ間違いのない様にして下さい。



GAMEST JULY 7.15 1999 No.268
アーケードゲーム専門誌 ゲーメスト 毎月15/30日発売
平成11年7月15日発行（毎月2回、15日、30日発行）第14巻第25号通巻268号
昭和62年5月6日第3種郵便物認可
発行人■加藤 博 編集人■高橋 己代子 発行■株式会社 新声社
〒101-8935 東京都千代田区神田神保町1-26 TEL 03(3293)9321
特別定価560円 本体533円 送料140円

雑誌22443−7/15 T1122443070569